RECENZIJE Star Wars: Force Commander • Need for Speed: Porsche 2000 • Soldier of Fortune • F1 2000
Thief 2 • Star Trek: Armada • Gunship! • Majesty • Die Hard Trilogy 2 • CROC 2 • Risk 2 • MS Flight Sim 2000

HACKER

BROJ 60 TRAVANJ 2000. CIJENA 32.90 KN

JEDINI ČASOPIS M SE IGRA

INTERVJU
Fragile Bits
Pričali smo s Hrvatima koji su napravili point'n'click avanturu!

REPORTAŽA
Quake turnir
Krvavi sraz naših novinara i Hackerovih čitatelja u Čakovcu

INTERVJU
Mats Grahm
producent igre Ground Control
Najnovije informacije i slike iz prve ruke

NAJAVLJUJEMO
Star Wars: Obi-Wan, Sacrifice, Euro 2000, Elder Scrolls: Morrowind...

PRVI PRIKAZ
WARCRAFT 3



NOVA KONZOLA
Microsoft X-Box
Počeo je otvoreni sukob Sonyja i Microsofta za vaš dnevni boravak

IZ HOLLYWOODA
Tomb Raider The Movie
Konačno je odlučeno: Angelina Jolie će biti filmska Lara Croft!
Detaljnije na str. **108 i 109**

ISSUE 60 APRIL 2000

9 771330 712000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

u sljedećem broju pročitajte

PRVI POGLED
DIABLO 2 BATTLE.NET BETA
Novinari Hackera su izravno od Blizzarda dobili beta inačicu Diabla 2. Pročitajte iskustva naših novinara koji su je igrali!

REPORTAŽA: E3
Naša novinarska ekipa užurbano pakira kovčege
E3: najveći sajam interaktivne zabave koji se i ove godine održava u L.A.-u

SPECIAL REPORT
Joseph Kucan, *zlikovac računalnih igara*
Upoznajte Josepha Kucana, poznatijeg kao Kanea iz Tiberian Suna. Otkrivamo vam trenutačno najtraženijeg negativca u Silicijskoj dolini

SPECIJALNI RPG PRILOG
Nakon dužih priprema, redakcija je dovršila dugo najavljivani RPG prilog



HACKER jedini časopis s kojim se igra

TRAVANJ 2000.
BROJ 60

HACKER

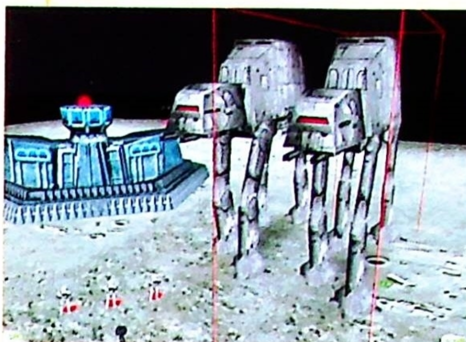
APRIL 2000.
ISSUE 60

RUBRIKE

NOVOSTI



RECENZIJE





Popis oglašivača

HACKER ***JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA*** *Izlazi mjesečno* ***IZDAVAČ*** Janus Press d.o.o. / Majstora Radonje 10/1, 10 000 Zagreb / tel++385 (0)1 3843-600, 3843-772/ E-mail: hacker@janus.hr / http://hacker.janus.hr ***DIREKTOR*** Senka Kušer *[senka@janus.h]* ***TEHNIČKI UREDNIK*** Tomislav Mijić *[tomislav@janus.hr]* ***DIREKTOR MARKETINGA*** Krešimir Mijić *[kresimir.mijic@janus.hr]* ***GLAVNI UREDNIK*** Kristijan Žibreg *[chris@janus.hr]* ***OGLAŠAVANJE*** Ines Pancer *[ines.pancer@janus.hr]* ***GRAFIČKI UREDNIK*** Igor Vranješ *[igor.vranjes@janus.hr]* ***PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK*** Marijan Baćac / Tomislav Majcenić / Darko Poslek *[dtp@janus.hr]* ***UREĐIVAČKI KOLEGIJ*** Damir Đurović [NOVOSTI] Patrik Pencinger [HARDWARE] Denis Kovačić [HELPLINE] Goran Račić [INTERNET] ***SURADNICI*** Alan Graf / Berislav Jozić / Damir Rukavina / Goran Stančić / Igor Duić / Hrvoje Herceg / Karlo Kolar / Krešimir Lauš / Kristina Jeren / Mario Bošnjak / Mislav Mataija / Tihomir Jauk / Vedran Januš ***LEKTORICA*** Ankica Đerek *[lektor@janus.hr]* ***Reklamacije i upiti*** Radnim danom od 10 do 14 h ***RAČUNOVODSTVO*** Nada Delač ***UGOVORNA AGENCIJA ZA MARKETING*** INTERMEDIA Consulting & management / Petrinjska 11 / tel: 431-761, fax: 435-179 *[intermedia@zg.tel.hr]* ***IZRADA FILMOVA*** JANUS STUDIO ***TISAK*** Vjesnik d.d. u stečaju / Slavonska avenija 4 / 10000 Zagreb / tel: 6166-666 ***ISSN*** 1330-7126

janus press



Slika sa posjeta Universal studiju za vrijeme prošlogodišnjeg E3 sajma

Približava nam se, evo, i najznačajniji dio godine: mjesec svibanj, kad se održava sajam E3. Proizvođači igara sada ubrzano izbacuju naslove koje nisu uspjeli dovršiti prije velikih božićnih i novogodišnjih kupnji, a najave o novim "revolucionarnim" igrama pljušte sa svih strana.

Ništa manje zanimljivo nije ni na području konzola za igru pa je ubrzo nakon početka japanske prodaje Playstationa 2, Microsoft na Games Development Conferenceu najavio razvoj X-box konzole koja će se na tržištu pojaviti krajem iduće godine - opširnije o tome u Patrikovom članku.

Čini se da je naš intervju s dečkima iz CroTeama u prošlom broju ponovno pobudio interes hrvatske javnosti za hrvatske programere, stoga vam u ovom broju predstavljamo programersku skupinu Fragile Bits koja u svibnju izdaje prvu hrvatsku point'n'click avanturu "Poslanik". Kako je Hacker glavni medijski pokrovitelj dečkima iz Fragile Bitsa, potrudit ćemo se da informacije o tom naslovu proširimo kroz snažnu medijsku kampanju u suradnji s ostalim tiskovinama i našim medijskim partnerima.

Nakon kraće pauze, Damir "Đ" Rukavina se vraća sa svojim čuvenim prvim prikazima te u ovom broju detaljno i na osebujan način predstavlja Warcraft 3, dok su Zoran Žmirić i Goran Račić boravili u Čakovcu na Quake partyju i o tome napravili kratku reportažu (Goran mi kaže kako je ondje bilo i nekoliko stalnih posjetitelja naše news grupe hr.mag.hacker kojima ovim putem šaljem iskrene pozdrave).

Hacker će, to je gotovo sigurno, i ove godine poslati svoju iskusnu novinarsku ekipu u L.A. od 10.-12. svibnja 2000., na E3 - najveći sajam interaktivne zabave.

I na kraju, upućujem vas na idući broj Hackera posvećen RPG igrama u kojem ćete imati prilike pročitati utiske iz prve ruke o Diablu 2 koji je naša redakcija dobila kao dio Blizzardovog tima beta testera i, naravno, svježe slike naših novinara s E3 sajma.

Do skorog čitanja

DOBITNIK NAGRADNE IGRE ISSA FILM & VIDEA I PHILIPSA

Jasmina Fajković
Koledinećka 1
10 000 Zagreb

PISMA ČITATELJA



Vaših pisama je svakim danom sve više, a prijedlog čitataeljice iz prošlog broja o okretanju Hackera "drugim" stvarima (primjerice, obleki) je naišao na žestoko protivljenje u vašim pismima u ovom broju. Jedan od spomenutih komentara je u ovom broju osvojio i nagradu za najbolje pismo ovog mjeseca.

PIŠITE NAM

POŠTOM

"Janus Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10/I,
10 000 Zagreb

MAILOM

hacker@janus.hr

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE"). Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

PISMO MJESECA

P Zdravo, «LifeStyle», pa jeste li vi normalni?!? Nabrojite mi barem dva strana časopisa za kompjuterske igre, naravno, koji imaju kolumne o obleki! Marijana Vlašić i njoj slični žele pretvoriti naš i vaš Hacker u nekakav hibrid izmedu kompjuterskog i modnog časopisa. Jeste li vi normalni? Mislim, činjenica je da imate čitatelja koji bi htjeli vidjeti nešto o obleki u ovom časopisu, ali istini za volju ima i onih koji se zgražaju na tu pomisao. O tom bi prijedlogu svakako trebalo glasovati (ipak je ovo demokratska zemlja), pogotovo s obzirom da vi tvrdite kako slušate prijedloge svih čitatelja. Ako već odlučujete o rubrici «LifeStyle», onda barem povećajte broj stranica. Što se Marijane Vlašić tiče, preporučam joj da se pretplati na Queleov katalog.
Nemojte se uvrijediti mojim komentarima, mislio sam samo najbolje...

Ernest Čigir
Miroševečka c. 121
10 040 Zagreb
Tel. 01 2980 390

O **Dragi Erneste, drago nam je da si reagirao na prijedlog Marijane Vlašić u prošlom broju Hackera o uvođenju rubrike «LifeStyle». Mi smo tada rekli kako je to odlična ideja te da već neko vrijeme razmišljamo o uvođenju te rubrike. Nadalje, rekli smo da se to u posljednjih godinu dana iskristaliziralo i u vašim pismima i prijedlozima koje mi uredno bilježimo i vodimo evidenciju. Naravno, mislim da ti je jasno da nijedan časopis ne može javno glasovati o svom konceptu jer su za taj posao plaćeni ljudi koji rade na tome i urednik. Međutim, kad ističemo da slušamo prijedloge čitatelja, tada mislimo da su rubrike koje uvodimo i koncept časopisa rezultat pretežno vaših želja i htijenja koje nam iznosite u svojim pismima. I na kraju, nemoj brinuti o «LifeStyle» rubrici jer ovaj časopis sigurno neće nikad postati katalog odjeće i obuće.**



▲ Za oštru kritiku «LifeStyle» rubrike predložene i najavljene u prošlom broju časopisa, Ernest je osvojio Tiberain Sun: Firestorm

BLAIR WITCH DVD

P Roditelji su mi kupili Philipsov DVD i fascinirala me slika kad sam prvi put pogledao film. Pročitao sam mnogo i gledao dokumentarac o filmu Blairwitch. Svi kažu da je film jako strašan, no moje je mišljenje da nije. Kako sam propustio film u kinima, zanima me gdje ga mogu kupiti na DVD-u? Molim vas napišite adresu preko koje ste vi kupili taj DVD.

Tomislav iz Zagreba

O **Redakcija je film nabavila iz Amerike preko Internet stranica www.dvdexpress.com jer ga u trenutku pisanja tog teksta nije bilo u Hrvatskoj. Ako ga ne nađeš u trgovinama Continental filma (pokušaj u Continetal Megastoreu u Savskoj 9) ili kod Issa Film & Videa, preostaje ti kao i nama kupnja preko Internet stranica.**

FIRESTORM

P Kao prvo, moram vas ukoriti... Kako je mogao Tiberian Sun mogao dobiti 69%?! Istina, to je ipak mission pack, ali tu su nove jedinice, mape, animacije visoke kvalitete... No, dobro, vi ocjenjujete igre, ne ja. Nadalje, htio bih vam nešto predložiti. Za svaku blockbuster igru priložite knjižicu u kojoj bi bili prijedlozi, hintovi i slične stvari, ali ne odmah nego nakon nekoliko brojeva jer sam i ja jedan od onih koji misle da se treba oznojiti za prijeći neku igru, a ne odmah pretražiti Internet u potrazi za cheatovima, prohodima i sl.
Inače, jako ste me razveselili najavom Duke Nukem Forever za kojeg jedva čekam da izađe. Posebno sam vam zahvalan što ste u rujanskom broju 52 objavili prohod Broken Sword: The Smoking Mirror koji mi je «polomio zube i živce». Volio bih kad biste na CD vratili glazbu na glavnom izborniku i zvukove.

Vedran iz Opuzena

O **TS: Firestorm nas nije pretjerano oduševio jer i nije baš toliko dobar mission disk i jer unosi samo sitne kozmetičke izmjene. Smatramo da je to poprilično dobra ocjena za jedan mission disk. Drago nam je da ti se dopadaju najave, ima ih dobrih i u ovom broju, a sučelje CD-a ćemo uskoro doraditi.**



▲ Potražnja za DVD inačicom filma Blair Witch Project je sve veća



▲ «Kako je mogao Tiberain Sun: Firestorm dobiti samo 69%», buni se Vedran iz Opuzena

MISLAV I AD&D

P U prošlom broju mojeg nekad omiljenog časopisa jedan vaš navodno iskusni redakcijski štakor Mislav Mataija napisao je jednu veeeeeliku pogrešku! U njegovom Special Reportu o filmu Dungeons&Dragons mali uredski štakor (sami ste ga tako nazvali) napisao je da ljudi koji igraju D&D troše svoje slobodno vrijeme i da su neki od nas k tome i izgubljene duše!! Zatim je dodao, tj. izrazio se na vrlo fini način (što smo mi odmah skužili) da smo specifična vrsta luđaka jer se u mašti, zamišljajući određeni sadržaj, probijamo kroz «nekakvu tamnicu» i da stvar bude bolja riječ «tamnicu» stavio pod navodnike. Da stvar bude još bolja, kladim se da nikad nije niti igrao D&D ili nešto slično. tj. Mislav je vjerojatno igrao nešto slično, ali na kompjutoru. Još bih samo nešto dodao: bolje ovo što mi radimo, nego visiti cijele dane pred ekranom (ode ti kralježnica, ispadnu ti oči, a ovo je i mnogo zabavnije) kao što, pretpostavljam, ti visiš i sliniš nad Quakeom i nestrpljivo iščekuješ kad će opet pokupiti Quad Damage (nismo mi jaganjci jer i mi ponekad zabrijemo na kompjutoru, ali ne kao ti!!!!). Dajem ti na znanje da shvatiš kako nas nije toliko malo kao što ti misliš, a tu su i naši potpisi

P.S. Ovim pismom nisam mislio uvrijediti Quake fanove

Pozdravi od AD&D igrača

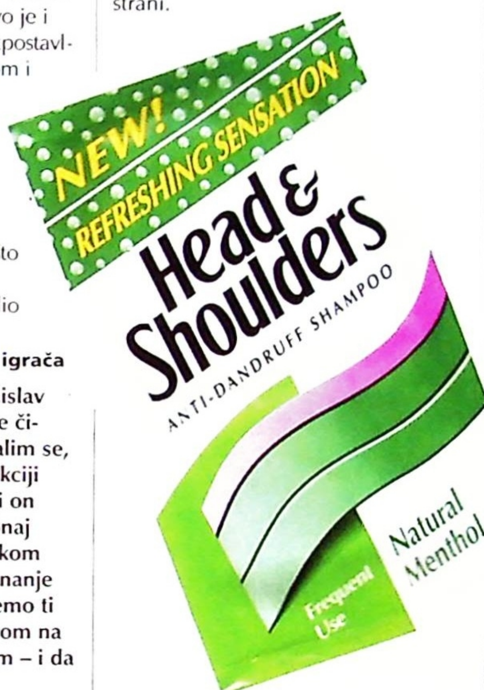
O Pretpostavljam da je Mislav jednostavno iznio bolne činjenice o D&D igračima... Šalim se, Mislavova je izjava bila u funkciji humora u njegovom članku, i on sam povremeno igra D&D (onaj pravi, ne na računalu). U svakom slučaju, redakcija ti daje na znanje da ni nas nije malo; poručujemo ti da ti dođeš sa svojom škvadrom na Srednjake, mi ćemo sa svojom – i da vidimo 'ko se bolje šora... Uglavnom, pozdrav AD&D igračima uz obećanje da ćemo detaljnije pisati o njihovom svijetu u idućem broju Hackera - kad izlazi naš specijalni RPG prilog. Hej, nije li on trebao izaći još prije dva mejseca. Ma je, znamo, malo se odužilo...

ŠAMPONI

P Odlazim iz kuće do obližnjeg kioska, kupujem Hacker, opipavam ga kroz najlon: O.K., tu je CD, ali nešto mi je sumnjivo jer je časopis nekako čudnovato mekan... Otvaram ga, a kad ono - u njemu je tester za Head & Shoulders. AAAAahhhhhhhhh! Provjeravam jesam li kupio Gloriu? Milu? Cosmo? Tenu? Kako je krenulo, uskoro ćemo u Hackeru pronalaziti ulośke, deterdžente, možda i ljubavne romane i kuharice. Bilo kako bilo, šaljem vam natrag vaš šampon - ja koristim samo Panten Prove (za zdravu i jaku kosu).
Sa štovanjem

Buntovnik sa i bez razloga

P.S.
Obavještavam vas da će Laru glumiti Angelina Jolie iako neki to ipak znaju sudeći po slikama na zadnjoj strani.



O Šampon, kažeš... O.K., stvar je ovakva... Head & Shoulders tester šampon Hackerovim čitateljima daruje naš oglašivač. Dakle, to je dar oglašivača koji nema veze s koncepcijom Hackera kao časopisa. Što se Pantena tiče, ne znamo kako pere, ali ćemo i to pokušati otkriti... Mi u tu namjenu koristimo mješavinu jednog polupanog jajeta i pola limuna. Od tog nam kosa lijepo požuti i presijava se na suncu, P.S. Hvala na obavijesti za Laru... Detaljnije o toj temi možeš pročitati u našem specijalnom prilogu o Lari u ovom broju.

FORA MJESECA
MOJ HACK CD

Pišem vam priv put i u ovom pismu vam šaljem i moj prijedlog za izgled Hackerovog CD-a. Inače, slova na CD-u su trebala izgledati više kao da su izrezana iz novina (kao u prijetećem pismu). U prazna polja koja su na CD-u bi išli popisi igara, programa i patcheva. Tamo gdje sam obojao svjetloplavo išla bi boja koju bi vi izabrali za taj mjesec. Što se tiče vaših CD-a dosad, mislim da bi bilo zgodno da na koji stavite po par sati besplatnog surfanja po Internetu. Što se originalnih igara tiče, mislim da je jednom prosječnom Hrvatu ipak malo previše dati 600 kn za igru.



Neven Crmečki iz Varaždina

GOSPODAR PRSTENOVA

P Ovo je prvo pismo koje vam pišem i nadam se da ćete ga pročitati. Čitajući par posljednjih brojeva Hackera, primijetio sam tzv. «Zadnju stranicu» koju piše Zoran Žmirić. Jako mi se svidjela tema koju je obrađivao u prošlom broju («Računalna zabava») i upravo me taj uradak potaknuo na pisanje ovog pisma. Knjige i igre, sigurno se pitate što to ovaj bljezgari... Dopustite mi da objasnim... Zamislite kakva bi radost i uzbuđenje za igrače fantasy igrica bila kad bi se našli u ulozi malog Froda Bagginsa kojeg bi vodili kroz golemi tolkienovski fantasy svijet. Kakva bi radost zavladala među igračima avantura kad bi na svojem PC-u igrali detektivsku avanturu smještenu u svijet budućnosti Isaaca Asimova. Primjer Herbertovog «Pješčanog planeta» pokazao nam je da je to moguće napraviti. Zato bih zamolio gospodina Zorana Žmirića da u sljedećem broju napiše svoje mišljenje o takvom načinu stvaranja igrica.
P.S. Kad će biti završeno snimanje filma «Gospodar prstenova»?

Gordan iz Jastrebarskog

O Trenutačno je u tijeku produkcija filma «Gospodra prstenova», a prvi dio trilogije u kina dolazi na Božić 2001., drugi dio na Božić 2002. i posljednji dio na Božić 2003. Nedavno se na službenim stranicama filma www.lordoftherings.net pojavio službeni trailer koji, po našem osobnom mišljenju, daje naslutiti da je redatelj Peter Jackson fenomenalno odradio svoj posao. U povjerenju, mislimo da bi filmska trilogija Gospoda prstenova mogla postati novom «religijom» Star Wars zaljubljenika koji su, priznajmo, većinom ostali razočarani sterilnom «Fantomskom prijetnjom». Što se tiče igara na tu temu, dosad je bilo nekoliko bezuspješnih pokušaja da se tolkienovski svijet dočara u računalnoj igri, no vjerujemo da će nakon izlaska filma neki izdavač kupiti prava za izradu igre.



▲ Ljudi koji igraju D&D troše svoje slobodno vrijeme, a neki od njih su izgubljene duše. Eto, ponovno smo to rekli



▲ Trilogija Gospodar prstenova dolazi u kina na Božić 2001.

NAGRADNA IGRA

Pošaljite kupon sa svojim podacima (ime, prezime, adresa, te OBAVEZNO broj telefona) na adresu JANUS PRESS, Majstora Radonje 10, 10000 Zagreb zaključno do 18. travnja i osvojite neku od vrijednih nagrada:

1 majicu, 1 kapu, 1 ruksak, 1 ručni sat,
3 knjige "Toy Story 2", 10 ulaznica za kino predstavu



Goran Račić

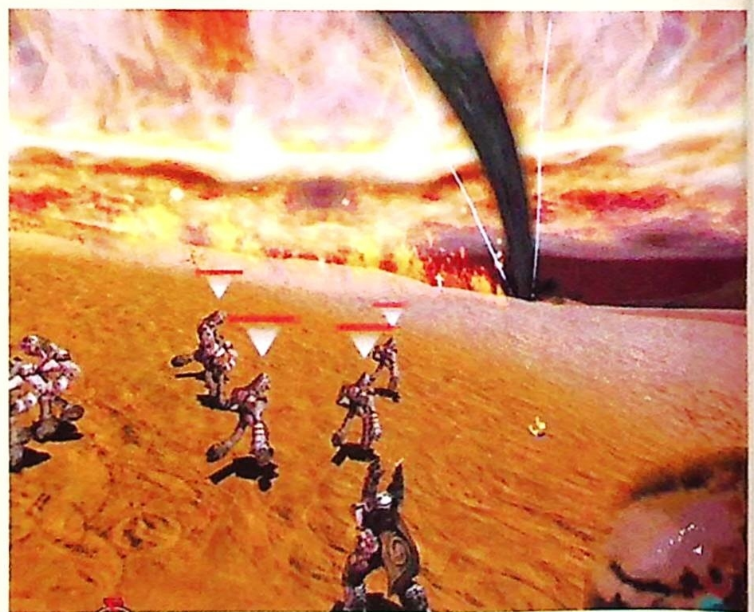
Shiny nas još nikad nije razočarao, sve su njegove

SACRIFICE

Makar ni kontroverzni Messiah još nije izašao, Shiny već sprema novu igru koja će nas tjerati da žrtvujemo nevine civile. Kontroverzno? Ma nije







PROIZVOĐAČ	Shiny Entertainment
IZDAVAČ	Interplay
ŽANR	Specifična vrsta RTS-a
IZLAZI	Ljeto 2000.

ŽRTVOVANJE

Vjerujem da nema razvojnog tima koji je više mijenjao žanrove od onog iz Shiny Entertainmenta. Sve igre koje su stvorili bile su hitovi, od Earthworm Jima do MDK-a, a sada svi nestrpljivo čekamo dolazak Messiaha jer igra ima potencijal kakav se rijetko viđa. Najnoviji projekt o kojem se uglavnom šuti zove se Sacrifice, a kao i ostali njihovi naslovi, bit će pun noviteta i proturječnosti.

ZAŠTO SE JEKA NE ČUJE?

Kad su se Dave Perry i tvrtka Shiny prije nekoliko godina zaletjeli i najavili Messiah, učinili su grešku. Razvoj se odužio, a Messiah je postao predmet ismijavanja (kako li se onda Romero osjeća?). Zato se Sacrifice držao dosta dugo u tajnosti. Tek sad, kad je Messiah spreman udariti na tržište, Sacrifice je službeno najavljen, ali se sve ostalo drži u tajnosti. Vijesti o igri ima kao vode u pustinji, a slika još manje. Ali one koje su procurile u javnost izgledaju fantastično. Nekoliko sretnika, koji su imali nekog posla u Shinyju, bilo je više nego iznenađeno kad su im pokazali kakva je to igra.

Ako će Messiah podići prilično prašine i kontraverzija, onda će ih Sacrifice donijeti barem dvaput više.

Sacrifice se klasificira kao jedna vrst RTS-a, ali s velikim utjecajem Populusa. Cijela će igra biti u 3D-u, znači iskoristit ćemo sve mogućnosti rotiranja i zumiranja ne bismo li dobili bolju preglednost.

Radnja koja je dosad poznata ide nekako ovako. U prostranstvima svemira, prema Shinyju, nikad nije bio samo jedan bog, nego ih je osam. Makar posjeduju nevjerojatne moći, nikad nisu dobili moć da upravljaju smrtnicima, nego su uvijek morali koristiti neke druge načine da dođu do svojeg cilja.

U tu svrhu poslužit će im avatari, tj. čarobnjaci koji su živa bića, a imaju sposobnost razgovarati s bogovima (takve možete naći u umobolnicama diljem svijeta, svi čuju glasove). Dogovor je jednostavan, ako čarobnjaci zadovolje boga, on ima daje moć, ako ne, umrijet će od ruke drugog čarobnjaka.

iigre bile originalne i imale neku čudnu radnju i likove. Sacrifice se diči istim kvalitetama.

Ovo su vrlo rane slike koje pokazuju ambicije koje si je razvojni tim zacrtao glede grafičkog enginea. Grafika je uistinu prekrasna, no nije poznato kakva će grafička konfiguracija biti potrebna za iscrtavanje ovakvih slika prihvatljivom brzinom

A zadovoljiti boga nije jednostavno, daleko od toga. Neće tu postojati humanitarni rad, nego samo čisto nasilje. Žrtveni oltari natopljeni krvlju bit će najveće božje zadovoljstvo Što više ubijate, više moći dobivate. A najbolja stvar je što tu snagu opet iskorištavate za ubijanje. I tako se krvavi krug nastavlja u beskonačnost (ili dok vas netko ne ubije).

I DOK JE JOŠ OSJEĆAO OKUS KRVI U USTIMA, DUŠA MU JE NAPUSTILA TIJELO

Zapravo ovo o žrtvovanju je tehnički netočno. Bogovi ne žele krv i iznutrice (makar, tko zna kakva će biti igra kad konačno izađe), nego duše. Tek kad nekoga ubijete , možete njegovu dušu poslati svome bogu. A u procesu vađenja duše iz nečijeg tijela razarat ćete sve što stignete. U Sacrificeu neće biti zamorne izgradnje, sve će se temeljiti na čistoj i dobroj akciji. Borba će biti glavna vodilja kroz igru, a ne razvijanje. Ono dolazi u obliku novih magija, a nove magije dolaze s borbom. To znači ognjem i mačem. Sama pomisao na razaranje me uzbuđuje.

Krajolik kroz koji ćete se kretati bit će nevjerojatan, napravljen u 3D-u, potpomognut dijelom enginom iz Messiaha koji će se brinuti da se igra nikad ne usporava. Ostatak enginea je napisan posebno za Sacrifice.

Krajolik ćete mijenjati u realnom vremenu. Znači, u žaru bitke bacit ćete čaroliju zbog koje će se zemlja rastvoriti i lava napuniti poljane gdje se do maloprije vodila bitka. To je onaj Populus element. Kako naglašavaju u Shinyju, razaranje i mjenjanje terena će biti jedan od najzabavnijih i najbolje napravljenih efekata u igri.

U igri ćemo desnim klikom miša dobiti izbornike s naredbama, ali kako igra ide dalje, oni će nestajati i sve ćemo naredbe crtati na način sličan onom kao u Black & Whiteu.

Sacrifice će biti prva Shinyjeva igra s multiplayerom. Konačno ćemo u akciji uživati s našim najbližim i natjerati mu strah u kosti svojom vojskom. Već vidim da će ovo biti zabava za cijelu obitelj.

Da bi zabava što duže trajala, uz igru će se dobivati i editor pomoću kojeg su ljudi iz Shinyja stvarali sve singleplayer i multiplayer mape. Tako ćemo dobiti izvorni alat sa svim funkcijama, a ne neku slabu inačicu s kojom se ništa ne može napraviti.

UKRATKO O Interplay



Još davne 1993. osnovan je Shiny. Nakon što je Dave Perry otišao iz Virgina, osniva svoju tvrtku. Konzolašima je poznat po odličnim igrama, a sad počinje svoj pohod na PC tržište. Najveći uspjeh doživljavaju s Earthworm Jimom, "spaljenim" crvom. Nakon toga briljiraju svojim MDK-om, gdje akciju podižu na novu razinu i uvode nekoliko noviteta (snajperska puška, primjerice) Iako trenutačno svi željno iščekujemo njihov Messiah, već polako zamišljamo što će nam Sacrifice pružiti.

Biti će vam drago dušu staviti na žrtvenik:

- jer ćete biti prisiljeni puštati krv nedužnima (i onim manje nedužnima)
- jer vam moć, što više kreatura uništite, raste
- jer ćete još jednom osjetiti svu originalnost Shinyjevog razvojnog tima

NAJAVLJUJEMO Krešimir Lauš

Konačno nam stiže poštena prerada Star Warsove Fantomske prijetnje!

STAR WARS EPISODE I: OBI-WAN





Grafički engine Obi-Wana odlikuje tehnologija "positive space generator" koja omogućuje vrlo velike mape na otvorenim prostorima

PROIZVOĐAČ	LucasArts
IZDAVAČ	LucasArts
ŽANR	3D FPS
IZLAZI	Druga polovica 2000.

TAMNA STRANA POGREŠAKA

Lucas Arts je oduvijek znao na najbolji mogući način pretočiti sve divote iz Star Wars franšize u vrlo kvalitetne i privlačne igre. No, otkako se pojavio Star Wars: Phantom Menace (mislim na igru) i onečistio nam dragocjene *hard disk clustere*, mnogi su posumljali u tu njegovu sposobnost. Istina, ni temelj na kojem je napravljena navedena igra nije bio bogzna što, ali loš film nije mogao biti opravdanje za još lošiju igru. Nije potrebno ponovno objašnjavati sve odurne aspekte Phantom Menacea poput groznog kuta kamere, strašnih kontrola i dosadne radnje jer što je bilo, bilo je. Ipak, čini se da su i sami autori shvatili kakvu su si blamažu priskrbili dotičnim gnjavežom od zabavnog softvera pa su se u namjeri da okaju stare grijehe vratili nekim temeljnim vrijednostima legendarnih Star Wars FPS igara poput Dark Forcesa i Jedi Knighta. Da su u Lucasovoj igraćoj podružnici doista odlučili napraviti drastične rezove, pritom zasigurno i otpustiti kojeg djelatnika, dokazuje i povratak starihnovih snaga odgovornih za prijašnje uspješnice. Tako je na čelo Obi-Wanovog razvojnog tima došlo mnoštvo ljudi koji su radili na "Misterijama Sitha", pod vodstvom dotičnog i u redakciji nam prilično nepoznatog Stephana Shawa.

SVIJETLA STRANA ISKUPLJENJA

Stevica nam ovaj put jamči mnoštvo novih elemenata koji će, vjerujemo, Obi-Wanu konačno priskrbiti lovorike poštenog predstavnika najnovijeg filmskog izdanka Lucasove čarobne radionice. Yep, i ovaj će put aktualna radnja biti iz posljednjeg filma, na što će mnogi s prezirom odmahnuti glavom. Ne zamjeram im jer se i meni na sam spomen Jar Jar Binksa zapletu crijeva a želudac počne svoj nezaustavljivi "ples grčeva" koji obično završi obrnutim procesom uzimanja hrane. No, srećom, glavnu ulogu neće "igrati" taj iritantni gmaz nego časni i uzoriti Obi-Wan Kenobi kojeg smo upoznali i zavoljeli još u starim danima prve-posljednje filmske trilogije. Da ne bi ponovili prošli *flop*, autori će Kenobijevu filmsku priču uzeti tek kao osnovni predložak te ga dodatno razraditi i maštom popuniti sve praznine i moguće varijacije scenar-





Osim odlične simulacije vode, igra se odlikuje i preciznim fizikalnim modelom koji omogućuje realnu interakciju predmeta u okolišu







Nakon lošije prihvaćenog Phantom Menacea, LucasArts sa Obi-Wanom ne namjerava ništa prepustiti slučaju.

UKRATKO O LucasArts



Majko Božja, što još o njima reći što nije bilo već stoput kazano? Podgrupa velikog Lucasovog carstva koja se bavi izradom različitih igara no ponajprije je specijalizirana za konvertiranje SW filmova u digitalno-virtualni oblik.

U Obi-Wanu bi, za razliku od Phantom Menacea, vještina baratanja svjetlosnom sabljom trebala puno više doći do izražaja

ija koje se u filmu nisu vidjele. No u jedno budite sigurni: kad tad će mu na megdan doći i moćni Darth Maul koji je na velikom ekranu bio tako žalosno zapostavljen i premalo eksploatiran. Da bi se suprostavio tamnoj strani sile, naš će Obi koristiti njjenu svjetlijiu ekvivalenciju, i to u vidu otpore poznatih *force abilitia* poput force skoka, trčanja, nevidljivosti i sl., dok od tamne strane neće biti ni sjene. Ograničenost na jedno lice sile biit će kompenzirana njenim detaljnim razvitkom i razrađivanjem, njenim češćim korištenjem i usavršavanjem. Dakle, osnova razvitka navedenih sposobnosti će biti vježba a ne skupljanje zvjezdica kao u Jedi Knightu... Što se tiče onog drugog, znatno efektnijeg Jedi alata iliti laserskog mača, on će - kako se najavljuje - ovaj put biti iskorišten do svojih krajnjih granica! Naime, iako, igrajući, možete pokupiti te koristiti i neka druga oružja poput blastera, pušaka itd., vaš će vjerni mač biti osnovno sredstvo borbe i obrane vašeg života i Jedi časti. Da se vitlanje sabljom ne bi svelo na tupo pariranje i pikanje, pobrinut će se brojni *gliphovi* (skupljate ih tijekom igre), tj. predefinirani pokreti miša kojima ćete svoj mač iskoristiti na brojne i vizualno vrlo impresivne načine. Lucas Arts ponosno obećava da će Obi moći naučiti više od sto posebnih pokreta i udarac! Uf, impresivno, a da bi sve izgledalo još bolje pobrinut će se i potpuno novi 3D grafički engine napravljen primarno za Obi-Wana kako bi mogao dočarati sve one predivne i pitoreskne lokacije iz filma.

MLADA AMILADA

Osim što će (razumljivo) podržavati sav mogući hardver, Direct3D, OpenGL, hrpu rezolucija, 32- bitnu grafiku itd., radit će i pomoću posebnog "positive space generator" sustava kreiranja svijeta. Koliko znam, većina dosadašnjih igara zapravo "izrezuje" prostore u kojima se sve odvija iz velikog primarnog objekta pa zbog toga dosta proizvoda ima onaj klaustrofobični *look*. Ovdje su stvari potpuno obrnute, Obi-Wanov engine počinje iz otvorenog, praznog prostora, postupno mu dodajući različite objekte, građevine itd. Zbog toga sve i djeluje tako monoumentalno i veličanstveno, što možete vidjeti i na priloženim slikama, te će, čini se, još jednom biti ponovljen onaj fantastični odnos veličina i prostorne udaljenosti iz odličnog Jedi Knighta. Dodatni gfx efekti odnosit će se na obojano svjetlo, refleksije i ostale "tričarije" s posebnim naglaskom na dočaravanju vode i vatre koja ovako lijepa i uvjerljiva dosad još nije bila. No, osim vizalne prezentacije, engine se može pohvaliti i potpuno funkcionalnim fizikalnim modelom gdje će se svi objekti, ovisno od njihove, mase, brzine itd. ponašati potpuno samostalno i realno. Primjerice, ako mačem suknete u kakvu kutiju, ona će početi svoj kovitlavi pad upravo u smjeru u kojem je i bila gurnuta... Najbolji primjer za ovo o čemu govorim možete pronaći u Dreamworksovom Tresspaseru gdje je fizikalni sustav bio usavršen do svojih krajnjih granica. Sve će to omogućiti i neka osvježenja u ovomo žanru jer su mogućnosti manipulacije objektima zasad ograničene samo maštom *level designa*. Možda bismo se jedino trebali pribojavati moguće prezahtjevnosti enginea, no sudeći po namjeri Lucasovaca da igru "proture" što širim masama, to ne bi trebao biti slučaj. Konačno, uvijek nam ostaje mogućnost smanjivanja detalja. Od ostalih aspekata igre valja spomenuti i njego lagano flertanje s avanturističkim duhovima - od igrača će se zahtijevati i rješavanje određenih zagonetki na kojima ipak ne bi trebao biti prevelik nagalasak. Također je za pohvalu i interakcija s NPC-ima koja može rezultirati time da, osim vas, dio puta prođu i četiri računalom vođena lika. No, da biste stekli njihovu naklonost, morat ćete se kretati svijetlim stazama sile, tako da mahinalno masakriranje slučajnih prolaznika i civila nije nikako preporučljivo (dovraga!). Da bi igra bila uistinu kompletna i cjelovita, neće izostati ni multyplayer mod koji će, kao i singleplay, biti vrlo maštovit i intrigantan. Osim tipičnih *deathmatch, capture the flag* i sličnih modova, u igru ćebiti ubačeni i neki zasebni scenaristički odlomci... Zasad su procurile informacije da će u jednom od multyplay okršaja biti moguće štititi kraljicu Amiladu, dok će druga skupina igrača preuzeti ulogu Trade federation droida ne bi li otela napuhanu tinejdžericu. Ah, jedva čekam jer već sad znam na kojoj ću strani zaigrati! Sve u svemu, zasad nam sve izgleda savršeno i čini nam se da će ovom igrom LucasArts ponovno učvrstiti svoj nakratko poljuljani ugled. Kakva bi to Star Wars najava bila da se od vas ne oprostim dobrim starim i do bola izlizanim klišejom "may the force be with you"

Vitlat ćete zelenom sabljom:

- **jer rastapa metal i proizvodi divan hmmmmzzmm zvuk!**
- **jer nam se čini da će ovo biti najbolji SW FPS dosad!**
- **jer je ovo ipak Star Wars**

EURO 2000

Najvažnija sporedna stvar na svijetu, nogomet, opet je u središtu pozornosti.



Pomoću motion capture tehnologije igrači u Euru 2000 kretat će se jednako realistično kao i u FIFA-i

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Elektronic Arts
ŽANR	Sportska simulacija
IZLAZI	svibanj 2000.

LOPTA JE OKRUGLA

Već godinama, svjedoci smo stalnog EA Sportsova prodora u sve moguće sportove i sportska natjecanja. Naročito je to izraženo u posljednjih godinu – dvije: osim FIFA-e, EA Sports se proširio i na englesku i njemačku ligu (FA Stars, Bundesliga Stars), na nogometne menadžere (FA Premiere League Football Manager, Bundesliga Manager), a sada, što nimalo ne čudi, i na Europsko nogometno prvenstvo. Da je EA Sports zakupio prava na to natjecanje, zna se već gotovo godinu dana, ali tek su nedavno u javnost puštene prve informacije o tom nadolazećem hitu.

NAMJESTITE NIŠANSKE SPRAVE

Euro 2000 će, kako sad stvari stoje, biti jedina igra koja će sadržavati sve igrače, momčadi i obilježja Europskog nogometnog prvenstva, što je za EA Sports posebno važno jer u svojim proizvodima nikad nije odstupao od provjerene formule licenciranja koja jamči njihovu financijsku isplativost. Možda vam se čini da su brojne nogometne igre EA Sportsa jedne drugima konkurencija, no EA Sports je lukavo proračunao da će se njihovi proizvodi bolje prodavati što ih više bude bilo na tržištu. Euru 2000 je uspjeh zajamčen ako ni zbog čega drugog, zbog te licencije. Osim momčadi i igrača, jedno od definirajućih obilježja igre bit će i grafički izgled i dizajn u skladu s EP-om. Izgled sučelja će se mijenjati u skladu s trenutačnim nogometnim događanjima: u početnim stadijima izgledat će, kako kažu u EA Sportsu, "zimski" dok će pred kraj prvenstva biti više "ljetnog" ugođaja. Kako se finale približava, pojavljuje se animirana maskota prvenstva, a i razina uzbuđenja u publici bit će vidljivo veća. Budući da se prvenstvo odvija u nekoliko različitih gradova i stadiona, sučelje će se također mijenjati jer se jedan od dvanaest predstavljenih stadiona (osam u prvenstvu, još četiri u kvalifikacijama) stalno može vidjeti u pozadini – i to u jutarnjem, popodnevnom i večernjem ugođaju, ovisno o tome je li riječ o vremenu prije, za vrijeme ili nakon utakmice. Naime, Euro 2000 će sadržavati i dosta menadžerskih osobina, tako da će se znatan dio igre odvijati i izvan terena. Kako EA Sports ističe, menadžerski dio igre neće biti nimalo sekundaran, kao što je dosad gotovo uvijek bio slučaj pri pokušajima spajanja nogometnih i menadžerskih simulacija, nego će biti esencijalan za uspješno igranje. Vrlo je važno dobro se upoznati s protivnikom prije same utakmice - taktike i načini igranja znatno će se razlikovati od





Nakon prekršaja i dodijeljenih kartona, igrači će pokazivati svoje nezadovoljstvo



Različite kamere omogućuju sagledavanje akcija iz više perspektiva, što je naročito korisno kod treninga i menadžerskog dijela igre



Slobodni udarci i jedanaesterci - često jedini put k uspjehu



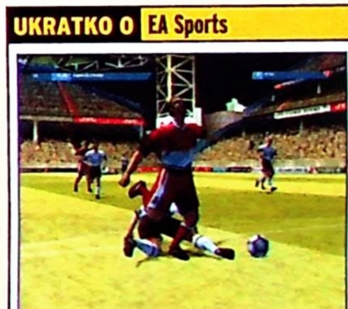
Realistično kreirani stadioni uvjerljivo će predočiti nekolicinu stvarnih stadiona na kojima se odvija EP

momčadi do momčadi, no to ne znači da će Euro 2000 biti kompliciraniji od prosječne nogometne igre. Menadžerski će dio, u usporedbi sa strogo menadžerskim igrama poput Championship Managera 3, biti znatno jednostavniji i lakši za uporabu. Također, neiskusne se igrače neće odmah pri pokretanju igre bombardirati tim složenijim dijelovima igre. Igra će sadržavati poprilićnu količinu statističkih podataka – o svim igračima, momčadima, stadionima, te o stilu, taktici, snagama i slabostima svake momčadi, što je vrlo korisno u menadžerskom dijelu igre. Ti se podaci mijenjaju tijekom prvenstva, ovisno o postignutim uspjesima.

IMPERATIV POBJEDE

Menadžerski će se dio igre najviše manifestirati kroz trening. Naime, u Euru 2000 koncept treninga se odmiče od uobičajenog za nogometne simulacije. Ovdje je trening, nazvan "Skill Drill", vrlo bitan dio igre. Želite li se upoznati s taktikom protivničke momčadi, namjestite sličnu taktiku vašoj B momčadi i sučelite je sa svojim prvotimcima. Ponuđen je velik broj predefiniranih akcija koje možete proučiti te odrediti bilo koje tri za automatsku uporabu u određenoj utakmici. Unutar treninga moguće je izvježbati igrače u jednostavnim (vođenje, dodavanje, pucanje, uklizavanje...) i složenim (finte, ubacivanja, udarci glavom, specijalni potezi...) vještinama, slobodnim udarcima itd. Osim toga, unutar trening - utakmice igra će vam preporučati određene poteze i sl., učeći vas tako pravilnoj taktici. Osim treninga i igranja samog turnira, postoje i drugi oblici igre. Prije svega, tu je poslovična prijateljska utakmica zajedno s Quick Start opcijom. Nadalje, tu su Golden Goal (igranje do prvog pogotka), Deathmatch (radni naziv - oblik multiplayera na jednom računalu u kojem nekoliko igrača igra kratak turnir na ispadanje), te Historic-Euro (igranje protiv pobjednika i sudionika završnih rundi prošlih EP-a).

UKRATKO O EA Sports



EA Sports – što reći o njima, a da nije već stotinu puta izrečeno? Daleko najprestižniji i najuspješniji proizvođač sportskih igara u posljednje vrijeme se sve više širi i potpuno izlazi iz okvira roditeljske kuće, Electronic Artsa. Njihove brojne franšize poput NBA Livea ili FIFA-e svake godine dobivaju nove nastavke, ali se isto tako svake godine pojavljuju nove igre koje već iduće prerastaju u nove franšize. Trenutačno EA Sports pokriva gotovo svaki važniji sport, a za mnoge sportove postoji nekoliko franšiza - trenutačno za nogomet postoje i nastaju čak četiri različite igre odnosno franšize (FIFA, FA Stars, FA Premier League Manager, te Euro 2000), a za košarku dvije (NBA Live, te od ove godine March Madness 2000, simulacija NCAA lige).

Skinut ćete kopačke s klina jer:

- je Euro 2000 jedina igra s licencijom Europskog nogometnog prvenstva
- je proizvodi EA Sports
- ima i zanimljive menadžerske osobine

Damir Đurović

THE ELDER SCROLLS 3 MORROWIND

Tamnice i zmajevi, mačevi i ostalo na nešto drugačiji način!





Eh, da ovo vidi Dario Rakovac (trenutno na odsluženju vojnog roka), zagriženi ljubitelj Daggerfalla... Dario, imaš pozdrav od redakcije i izdrži još malo, stari...

PROIZVOĐAČ	Bethseda Softworks
IZDAVAČ	Bethseda Softworks
ŽANR	RPG
IZLAZI	Tijekom 2001.

ORUŽJE U ZRAK

Šaroliki je igraći puk već duže vrijeme upoznat s činjenicom ulaska svima nam dragog RPG žanra u svojevrsno doba renesanse nakon nekoliko godina zapostavljenosti na tržištu digitalne zabave. U posljednje su dvije godine tek neki od niza velikih RPG naslova, sukladno svojem financijskom uspjehu, ostvarivali i primjetniji napredak unutar tog dotad zapostavljanoga žanra. Bethseda Softworks, jedan od vodećih razvojnih timova u svijetu računalnih role-playing igara, svoju je pravu snagu i inovativnost pokazao Daggerfallom, naslovom koji je po mnogočemu odstupao od standardnih pravila toga u to doba izlizanog žanra. Od njegova je izlaska prošlo već više od četiri godine, a svi željni nastavka i nove evolucije u tom žanru konačno će doći na svoje jer je Bethseda ponovno podigla mač.

KORAK DALJE

Nakon pojave Daggerfalla, svim je proizvođačima, pa i samoj Bethsedi, uistinu bilo teško napraviti bilo kakav značajniji korak dalje u razvoju role-playing žanra kakav danas poznajemo. Sudeći po trenutačnim najavama, čini se da će Morrowid postići velik utjecaj kao i njegov revolucionarni prethodnik, jedino što on svoju evoluciju bilježi u drugim elementima. Uostalom, zašto popravljati ono što nije slomljeno? Morrowind je zadržao daleko najvažniji i najistaknutiji element Dagerfalla, strahovitu nelinearnost koja je ondje ponekad bila osuđivana jer se davanjem prevelike slobode igraču izgubio put do konačnog cilja cijele priče. Iako ni ovdje igračeva sloboda nije ni najmanje ograničena, autori su se ipak malo više potrudili uvući ga dublje u priču ne bi li i pored gomile sidequestova tijekom igre ipak koliko-toliko usmjerili pozornost na krajnji cilj ili, bolje rečeno, ciljeve u Morrowindu. No, najveći pomaci TES-a 3 u odnosu na prethodnika su oni u tehničkoj dotjeranosti, što se pon-

Nastavak Daggerfalla stiže u svom punom sjaju, i to ovaj puta bez greške...



Nakon odvratne grafike u Daggerfallu, nastavak nas je uistinu ostavio bez daha. Pogeldajte samo ove slike - pa takvu grafiku imaju samo najbolji 3D FPS shooteri!

ajprije odnosi na posve novi, fantastični 3D engine u kojem Bethsedin fantazijski svijet djeluje uistinu prekrasno i realno. Uvođenje novog grafičkog enginea nije nikoga začudilo jer se već u Daggerfallu prigovaralo izrazito nekvalitetnoj vizualnoj strani. Tehnološke pikanterije u Morrowindu dotjerane su do najmanjeg detalja, tako da se, osim posebne pozornosti usmjerne na stvaranje doista nove generacije vizualnog i zvučnog enginea, dodatni napor uložio u otklanjanje gomile bugova koji su uništili dva prijašnja TES-a i odbili velik broj igrača.

MINIMALISTIKOM DO SAVRŠENSTVA

Priča Morrowinda nije još uvijek u cijelosti poznata jer ćemo se do njegova izlaska načekati barem još jednu godinu, no odvija se, kao i u prijašnja dva nastavka, na posebnom dijelu fantazijskog svijeta Tamriela. Morrowind je maleni kontinent neuglednog reljefa čiji je nastanak uzrokovan erupcijama brojnih vulkana razbacanih diljem tog velikog otoka. Morrowind je inače stanište nacije Dark Elfova pa ne čudi što se cijela priča vrti oko spletki unutar njihove zajednice. Sve u svemu, mračnom atmosferom postignutom tmurnim krajolicima i vrlo zapletenom pričom prepunom intriga dobiven je jedan poseban ugođaj koji će vas vrlo duboko uvući u iznimno razrađeni Bethsedin fantazijski svijet. Zanimljivo je da su se, za razliku od situacije u Daggerfallu, dizajneri Morrowinda odlučili smjestiti cijelu igru na znatno manji virtualni prostor, no, kako sami tvrde, to je namjerno učinjeno jer su tako uspjeli uroniti mnogo dublje ispod površine apsolutno svakoga detalja na ovom projektu i doista ga maksimalno dotjerati.

O PRETHODNIKU...

S obzirom da je Morrowind tek treći u The Elder Scrolls serijalu, logično je zapitati se tko su mu bili prethodnici. Prvi, pod imenom Arena, bio je nešto slabije zapažen na tržištu, ali je imao dovoljno utjecaja da otvori put svome nastavku, The Elder Scrolls 2: Daggerfallu, koji je po broju inovacija i konceptualnoj ideji pretekao apsolutno sve RPG igre koje su dotad postojale. Do današnjeg je dana Daggerfall definitivno ostao zapamćen kao računalna igra koja se ponajviše uspjela približiti korijenima pencil&paper roleyplayinga kakav ćemo još uvijek sa zadovoljstvom odigrati na našim monitorima.

UKRATKO O Bethseda Softworks

Bethesda SOFTWORKS™

Bethseda Softworks je kao tvrtka unutar velike korporacije Zenimax Media osnovana još daleke 1986., kad i započinje s radom na svojim prvim projektima. Primjetnije rezultate postiže početkom devedesetih svojim prvijencom u The Elder Scrolls serijalu, Arenom, da bi nekoliko godina poslije odnijela nagradu za RPG igru godine svojim nastavkom Daggerfall. Na kraju ovog stoljeća Bethseda se odlučila razgranati pristup tržištu digitalne zabave pa je uvelike proširila svoje kapacitete kaneći razvijati igre i za druge platforme, posebice za Dreamcast i Playstation 2.

Morrowind će vas u svoj dubok svijet fantazije uvući zato jer:

- pruža doista neograničeni i sasvim nelinearan broj questova
- će vam ponuditi totalno novu i duboku fantazijsku priču
- je smješten u prekrasan 3D engine koji savršeno karkaterizira virutalni fantazijski svijet Morrowinda

 Goran Račić

Nova će D&D pravila prvo zaživjeti u Pool of Radianceu, prikazavši nam cijelu paletu novih likova i magija

POOL OF RADIANCE RUINS OF MYTH DRANNOR







Nakon dugog izbivanja sa scene računalskih RPG-ova, SSI se vraća u velikom stilu sa nastavkom Pool of Radancea - igre koja je dobro poznata valsnicima Amige. Kao i dosad, i ova igra je rađena po AD&D pravilima - i to po najnovijem setu AD&D specifikacija.

PROIZVOĐAČ	Stormfront Studios
IZDAVAČ	SSI
ŽANR	RPG
IZLAZI	Jesen 2000.

PONOVO AD&D

Davno, davno, postojao je grad Myth Drannor u kojem su živjele mnoge rase u miru i harmoniji. Grad je bio sjecište magije, snalažljivi su patuljci izgrađivali infrastrukturu veličanstvenog grada, veliki su magovi istraživali magiju i imali goleme knjižnice pune spisa. Ali kad se prije mnogo stoljeća digla velika *vojska tame* (Army of Darkness), čak ni Myth Drannor ni njegova magična sfera koja još dandanas okružuje grad i štiti ga nije mogla izdržati njihov nalet. Myth Drannor danas leži u prašini, a najveće građevine i mnoge slavne zgrade su samo gomila kamenja i praha. Ali dobar dio grada još uvijek stoji zahvaljujući odličnom radu patuljaka koji su se stoljećima brinuli da bi se jednog dana mogao othrvati prirodnim nedaćama. Tako i danas akvadukti dovode vodu, a automatski se sustav paljenja baklji još uvijek brine da se u večernjim satima one upale osvjetljavajući prazne gradske hodnike. Ali, u predjelima gdje baklji nema, ima pokreta. Jednostavni se oblici zla kreću noću pokušavajući nastaviti svoj bijedni život. Uz njih su i gomile nemrtvih stvorenja i korisnika magije u očekivanju nove žrtve. Igrom slučaja, to ste upravo vi. Nije bilo teško za pogoditi.

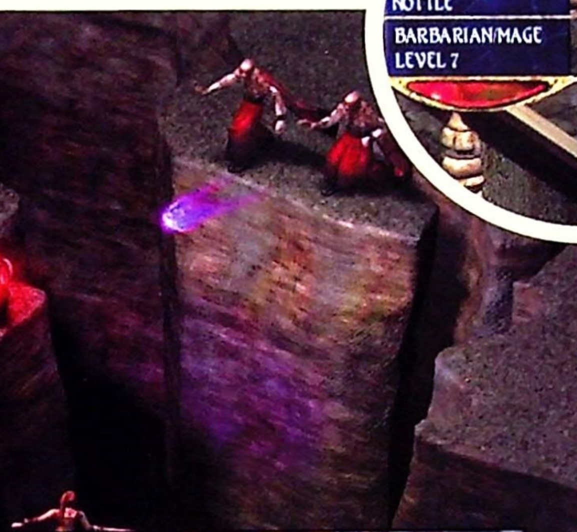
Priča ide dalje. Prije avanture koja će uskoro započeti već se dvaput budio Pool of Radiance i oživljavao sve nemrtvo. Dvaput je spriječen i dvaput su napravljene igre po tom događaju. Makar će ova igra imati malo dodirnih točaka s dvama prijašnjim nastavcima, ne možemo je nazvati pravim nastavkom.

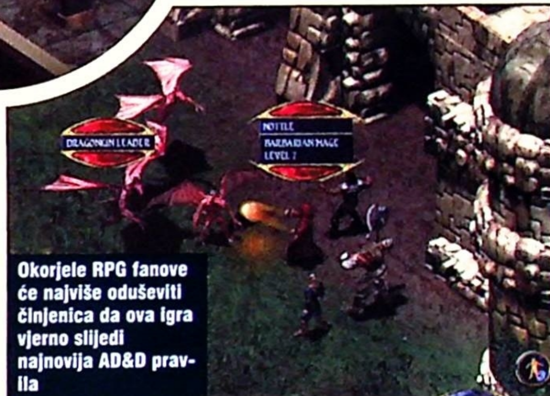
Događa se na karti svijeta zvanog Forgotten Realms u okrugu Moonsea. Igru počinjete u gradu New Phlan, gdje se aktivirao Pool of Radiance, a vi ste pozvani nadgledati stanje. Tijekom tog dijela igre zapravo igrate tutorial koji će vas podučiti kako gaziti kroz svijet Forgoten Realma, a da vam meso ostane na kostima. Nedugo po vašem dolasku otvara se portal iz kojeg čujete zapomaganje i bez razmišljanja uliječete unutra našavši se u ruševnom gradu Myth Drannor. Kako smo već rekli, Myth Drannor baš i nije najugodnije mjesto za istraživanje jer je drevna magija još uvijek živa, a današnji stanovnici grada sigurno nisu dobri vilenjaci koji će vam ponuditi piće za okrjepu nego bića zla koja jedva čekaju da vide kako polako umirete u agoniji.




Karta Myth Drannora - svijeta u kojem se odvija radnja novog Pool of Radiancea.







Okorjele RPG fanove će najviše oduševiti činjenica da ova igra vjerno slijedi najnovija AD&D pravila


Iako je SSI bio poznat po lošijoj grafici u svojim igrama, izgleda da su dečki naučili lekciju.

I SILE ZLA POKLEKNUŠE PRED SVJETLOM DOBRA

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor se radi prema trećem izdanju D&D pravila i ako se razvojni tim bude držao zadanih rokova, dobit ćemo prvu igru tako napravljenu. To znači da nas čekaju nove vrste neprijatelja, nove magije i novi čarobni predmeti. Kako autori igre ističu, Myth Drannor je prava riznica zaboravljenih predmeta i knjiga čarolija koje su ondje već stoljećima zatrpane ispod kamenja. Vitlat ćemo novim mačevima i utirati si put s više od 100 čarolija.

Prema novim D&D pravilima (bit će objavljena u ljeto ove godine), vaš će lik moći dogurati do 16 nivoa i koristiti magije koje se mogu podići do 8 nivoa, što znači zabavu.

Nećete biti sami, ne trebate se bojati - na početku birate četiri lika koji će činiti vašu družinu, a poslije će vam se pridružiti još dvije u potrazi.

Osam velikih prostora i sedam malih lokacija koje morate istražiti učinit će igru zanimljivom. Budući da je više vrsta nastanjivalo drevni Myth Drannor, i prostori kojima ćete prolaziti prilično će se razlikovati jedni od drugih. Zamislite samo čvrste i gole zidove predjela gdje su živjeli patuljci ili goleme dvorane gdje su magovi izvodili svoje čarolije ili vilenjački dio grada.

Za građevine se pobrinuo arhitekt čija je glavna zadaća bila pretvoriti slike i pojedine opise iz različitih AD&D knjiga u 3D modele koji su se poslije upotrebljavali pri izradi igre. Tako su autori igre dobili nevjerojatan svijet kroz koji ćete žariti i paliti ne biste li došli do Zla i uništili ga.



Makar ne vjerujem da screenshotovi mogu pokazati pravu ljepotu grafike koju će igra imati, ono što sam dosad vidio izgleda više nego odlično. Predivno renderirane pozadine i glatka animacija likova jamče odličan vizualni doživljaj. Treba napomenuti da su sve animacije likova napravljene ručno, a ne pomoću različitih skripti, tako da je dobiven odličan sklad pokreta bez ikakvih trzanja i čudnih prijelaza između, recimo, hodanja i trčanja.

Velika je pozornost posvećena i multiplayer dijelu igre koji je malo više temeljen na akciji negoli singleplayer dio. U multiplayeru ćete prolaziti kroz iste krajeve kao i u singleplayeru, ali ćete zato imati drugačije questove i sretati druge likove, tako da će igranje u singleplayeru predstaviti igru samo djelomično - da biste pogledali kako sve to izgleda, morat ćete zaigrati i multiplayer dio. Prema najavama, multiplayer će podržavati sve, od modema preko LAN-a do Internet igranja, što, normalno, hvalimo. Ostaje nam jedino čekati da igra izađe.



UKRATKO O SSI



Stormfront Studios je dobio već mnogo nagrada i radio za mnoge ugledne tvrtke kao što su Mattel, Electronic Arts, Discovery Channel, Maxis, Sony, America Online i Purple Moon, što je odličan uspjeh za tvrtku koja je osnovana 1998. godine. Svoje naslove razvijaju za više platforma uključujući PC, PSX, Nitendo 64 i Mac. O najavljenom proizvodu možemo samo maštati do njegovog izlaska, ali već sada vidimo da će biti odličan.

Okupat ćete se u "bazenu zračenja" jer:

- **je sad hit svjetlucati u mraku**
- **jer će to biti prva igra na tržištu s novim D&D pravilima**
- **jer će izgledati odlično, a danas je, čini se, to najvažnije**

Zašto se čudite? Nitko vas ne zeza, najavljujemo domaći proizvod!

POSLANIK





Nakon Lucas Artsa, hrvatska programerska skupina sljedeći mjesec izdaje prvu hrvasku point'n'click avanturu koju vam predtavljamo na ovim stranicama

PROIZVOĐAČ	Fragile Bits
IZDAVAČ	LM Informatika d.o.o.
ŽANR	SF avantura
IZLAZI	Svibanj 2000.

HRVATSKA IGRA

Mislim da u ovom broju Hackera imate priliku po prvi put pročitati intervju s autorima igre koju u istom broju i najavljujemo. Dakle, *pronjuškate* li malo po časopisu, naći ćete intervju s dečkima koji djeluju pod imenom Fragile Bits i spremaju dići izvjesnu količinu prašine na hrvatskoj game sceni, koja je, nažalost, još u pelenama. Dragi moji, da ne mislite kako se netko možda sjetio soliti nam pamet sa svojim previsokim nivoom aspiracije, reći ću vam samo jedno: igra je gotova, završena, finito, schluss. Da ne bi bilo, nismo znali. Za početak, pročitajte najavu, na Hack CD-u pogledajte *trailer*, a za ostatak se još malo strpite.

Po nekoj logici, vi sad od mene očekujete priču. Dobro, ali ja ću vam ispričati samo uvod, jer vam ne želim pokvariti *gušt* sjednete li jednog dana za računalo s Poslanikom u vašem CD-ROM-u. Jednom davno, iza sedam brda... šalim se. Priča počinje u današnje vrijeme i to ne *iza* brda, nego *iznad* onog što mi zovemo brdima, drugim riječima, na Mjesecu. Ondje se nalazi mala ekipa Apolla 19 koja istražuje neku neuobičajenu seizmičku aktivnost primijećenu na Mjesečevoj površini. Ono što je trebalo biti rutinski zadatak, pretvorilo se u pravu pustolovinu; iznenada se pojavljuju letjelice nezemaljskog podrijetla i bez ikakvog *pardona* napadne posadu zbunjenih Zemljana. Većini njih nepoznate su letjelice bile posljednje što su čuli i vidjeli, a njihove rakete posljednje što su čuli i osjetili... No jedan je član posade preživio, što nije puki slučaj, jer on biva otet i odveden u tajnu izvanzemaljsku bazu. Ne moram vam valjda govoriti da ste taj tip upravo vi, punim imenom i titulom - commander David D. Walker, punokrvni *Amer*. Sljedeće čega ste svjesni je eksplozija koja vas budi iz sna (nesvijesti?) i tad shvaćate da niste u svojoj spavaćoj sobi, nego na pitajboga kojem planetu, svemirskoj letjelici, bazi ili već čemu. Ondje vas je dočekala nenormalna količina mrtvih aliena razasutih po cijeloj bazi, kao rezultat alienskog okršaja kojem ste upravo vi uzrok. I koliko god ta činjenica bila laskava i kakav god vas egotrip u tom trenutku zahvatio, ne možete se oteti želji da istražite pozadinu recentnih događaja. E, ovdje do izražaja dolazi vaš avanturistički duh... S vremenom ćete shvatiti kako je neka viša, dosad nepoznata sila (odnosno Davida, nemojte se previše *ufurati*), starija od čovječanstva odabrala upravo vas da budete nositelj drevnog nasljedstva. Smisao i svrha vaše egzistencije tek će se otkriti, a ne uspijete li u svojoj misiji, vaša civilizacija nikad nije postojala (namjerno upotrijebljeno prošlo vrijeme). Ukratko, morate spasiti čovječanstvo.

Iako je ovo 2D avantura, renderirane pozadine su istinu kvalitetno napravljene

Poslanik se dosta oslanja na klasične zagonetke koje otežavaju napredovanje, a čija težina se može kontrolirati prije početka igre

Kako? E pa nešto morate i sami otkriti. Priča se tijekom igre znatno produbljuje i komplicira, slažući jednu kompleksnu viziju svijeta, ljudske povijesti, sadašnjosti i budućnosti, intrigira pitanjima koja se možda i ne usudujemo postaviti i donosi zanimljivu viziju ljudsko-alienskih odnosa. David, odnosno vi, shvaća da su Zemlja i čovječanstvo cijelo vrijeme pod alienskim nadzorom - ne samo da nas nadgledaju, nego su u srži svega...

KAKO SE TO RADI U HRVATA

Dakle, riječ je o *point&click* avanturi, a svi već znamo da se avanture rade po načelu rješavanja *puzzleova*. Vrijeme je da *nabrusite* mozgove i krenete u akciju. No, ne morate se bojati da ćete negdje zapeti jer za sve, pa i najteže zagonetke, negdje postoji neki *hint* koji će vas uputiti na pravo mjesto. Ako ste jedan od onih koji ne vole mnogo mozgati, nego radije uživaju u audiovizualnom dojmu, za vas postoji i pojednostavljena inačica igre u kojoj neke zadatke možete preskočiti. Autori nam jamče posebnu atmosferu, dočaranu detaljno dizajniranim i visoko interaktivnim okružjem. Spomenimo da su i okružje i likovi stvoreni iz predrenderiranih slika, što je omogućilo visoku detaljnost, glatku grafiku i sasvim pristojan izgled igre, a i likovi i predmeti koji se miču sasvim se solidno uklapaju u statično okružje. U pojašnjavanju radnje pomoći će vam i poveći broj animacija na koje su utrošeni sati i sati renderiranja, što se itekako vidi, pred kojima bi glave mogli pognuti i mnogi strani game teamovi koji rade na znatno boljoj opremi. Očekuje vas i više od 40 minuta originalne glazbe, stvarane samo za tu igru. Uobičajena monotonost, koja takvom tipu igre prijeti nakon nekoliko sati (dana) igranja, ovdje je uklonjena podjelom vaše aktivnosti na tri koncepcijski različita dijela koji opet zahtijevaju tri različita pristupa. U prvome vam je jedini cilj izvući živu glavu iz naoko bezizlazne situacije. Ako ste u tome uspjeli, naći ćete se u intrigantnom i nepoznatom svijetu u kojem ćete se moći osloniti samo na sebe dok ne shvatite tko je zapravo na vašoj strani. Sve će vas to dovesti do posljednje faze u kojoj ulazite u pravi sukob gdje će do izražaja doći vaš smisao za taktiziranje, suradnju i sabotiranje, sve s ciljem zauzimanja alienskog broda koji će vas odvesti do cilja igre, misije i svega ostalog. SF avantura? Zašto ne? Igra obećava... Želite li vidjeti kako je Vedran Januš adaptirao priču za potrebe igre, želite li čuti kako Damir Rukavina sinkronizira likove, zanima li vas što se kuha na domaćoj game sceni (a trebalo bi vas zanimati), Poslanik bi trebao naći put do vaših računala. E, da, u igri ima i nekoliko ženskih likova.

UKRATKO O Fragile Bits



Nekoliko stranica dalje pročitajte o njima mnogo više nego što stane u ovaj okvir

Postat ćete Poslanik jer:

- zanimljiva priča obećava dobru zabavu
- je vizualni dojam koji igra ostavlja uistinu impresivan
- je ovo jedan od rijetkih hrvatskih game proizvoda

Motorizirano ludilo!

MOTOCROSS MADNESS 2



Nemoguće akrobacije, zaštitni znak prvog dijela, su prisutne i u nastavku. Tko zna kakve ćemo radnje moći izvoditi kad smo u

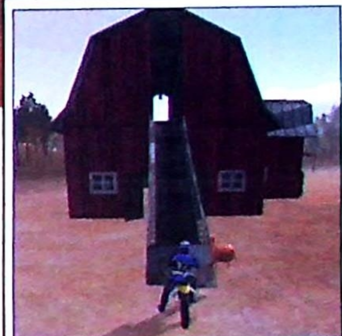




Za razliku od prethodnika, MM 2 odlikuju ogromni otvoreni prostori po kojima se odvija utrka.



UKRATKO O Rainbow Studios



Studio inspiriran svim duginim bojama (valjda nakon teškog tripa) gotovo se isključivo specijalizirao za vozačke igre. Pošto su dosad stekli pozamašnu slavu svojom Maddness serijom, samo ih Sotona može spriječiti da i od ove igre ne naprave čudo!

PROIZVOĐAČ	Rainbow studios
IZDAVAČ	Microsoft
ŽANR	Vozačka simulacija
IZLAZI	Uskoro

LUDILO NA KOTAČIMA

Simulacije motora i inih vozila na dva kotača nikako nisu najpopularnija igračka tema posljednjih dana. Nije da ih igrači ne vole igrati, nego ih jednostavno nema dovoljno! Izuzmemo li najnoviji Superbike 2000, posljednja kvalitetna motorapsodija bila je Microsoftov Mottocross Madness. Osim što je blistao tehničkom perfekcijom, ilustrirao je i najadrenalinskiji dio života tih oktanskih zvjerki: motokros. Nakon podužeg vremena suše, sa zadovoljsvom vam možemo najaviti dostojnog nasljednika te odlične igre.

VROOM, VROOM!

MM2 će za razliku od svog mlađeg brata raditi u potpuno 32-bitnom okružju s hrpom dodatnih detalja i efekata. Kao najznačajniju promjenu u odnosu na nj, autori navode znatno veći (do četiri puta) i kompleksniji teren po kojem ćete parati i harati svojim benzinskim ljubimcem. Osim što će reljef biti mnogo detaljniji - s više brda, dolova, usjeka i nepravilnosti, bit će "posut" i hrpom kompleksih 3D objekata. Primjerice, prostori više neće podsjećati na prazne pustare jer ćete sada juriti pokraj brojnih borova, hrastova, travnjaka, polja prepunih bala sjena, preskakivati preko mostova, zvrndati kroz napuštene piste itd. Uza sve to, bit će simulirani i vremenski uvjeti poput kiše i snijega koji bi trebali imati itekakvog utjecaja na ponašanje vrućih motorčića a iskreno se nadam da će i sama fizika vozila biti dodatno ispolirana -zasad se spominje samo posebno manipuliranje pokreta motora i vozača. Da bismo na najbolji mogući način iskoristili sve novostvorene blagodati, autori nam osim dosad postojećih modova igre obećavaju i neke nove, poput vožnje kroz prepreke te Enduro trke. Potonje ujedno zvuče i najzanimljivije jer vam je cilj doći prvi od mjesta A na mjesto B, s time da između tih točaka može biti što god autorima padne na pamet (sela, polja, šume itd.). Za dodatna uzbuđenja pobrinut će se i Career mod u kojem ćete osim divlje jurnjave imati i čvrsto definiran cilj zbog kojeg biste trebali igrati duboko u noć. Naime, na početku karijere krećete s nikakvim i bijednim strojem koji se, ovisno o dobivenoj lovi od vjernih sponzora (dobiva se za dobar poredak, akrobaciju itd.), može postupno nadograditi. To mi "smrdi" na vrlo dobar potez jer bi autori takvim pristupom mogli natjerati igrača da se poistovjeti sa svojim alter egom i igra sve dok ne postigne svoju krajnju svrhu - pojavi se na Pro Supercross stazi i stadionu! Osim svega navedenog, programeri se kunu da su ovaj put doista posvetili pozornost i najsitnijim detaljima pa ćemo, čini se, i za vrijeme samog učitavanja utrka (nadam se da neće biti predugo) biti počašćeni animacijskim sekvencama u stvarnom vremenu. Ljubav prema minucioznosti ogledat će se i u brojnim akrobacijama od kojih će neke biti implementirane po prvi put, a kao zanimljiv detalj navodi se i divljanje publike te bljeskanje fotića nakon svakog *salta mortalea* koji ne završi tragedijom! Kao šlag na kraju, najavljenja je i radarska mapa s brojnim lokatorima koja bi trebala pomoći igraču da se nikad ne osjeti beznadno izgubljenim. Hmm, zasad sve zvuči k'o med i mlijeko, no mnogo toga još može poći po zlu. Prvo i osnovno, strah me hardverskih zahtjeva jer uistinu se pitam kakvi će strojevi biti potrebni da bi upregnuli ovu divotu. No, sudeći po prvom nastavku, i na tom bi planu sve trebali ići *k'o po špagi*... Bilo kako bilo, s nestrpljenjem očekujemo ovaj naslov koji će nadajmo se barem malo popuniti veliku žanrovsku prazninu koja se stvorila na tržištu PC igara. Uostalom, kad nas je Microsoft razočarao? Odgovor šaljite na dopisnicama...

Spalit ćete si gležanj na vrućem auspuhu jer:

- **ćete u zraku moći ozvoditi još luđe akrobacije**
- **se konačno možete natjeravati po ogromnim otvorenim prostorima**
- **je MM2 nastavak najbolje motoutrke posljednjeg desetljeća!**

www.hp.com



Samo stvarnost izgleda stvarnije.

Trebate li ručnik? Možemo vam oprostiti što ste pomislili da će vam zatrebati. To je stoga što je prilikom ispisa korišten najsuvremeniji inkjet postupak ispisivanja. Revolucionarna Hewlett-Packard PhotoREt tehnologija preciznog ispisa.



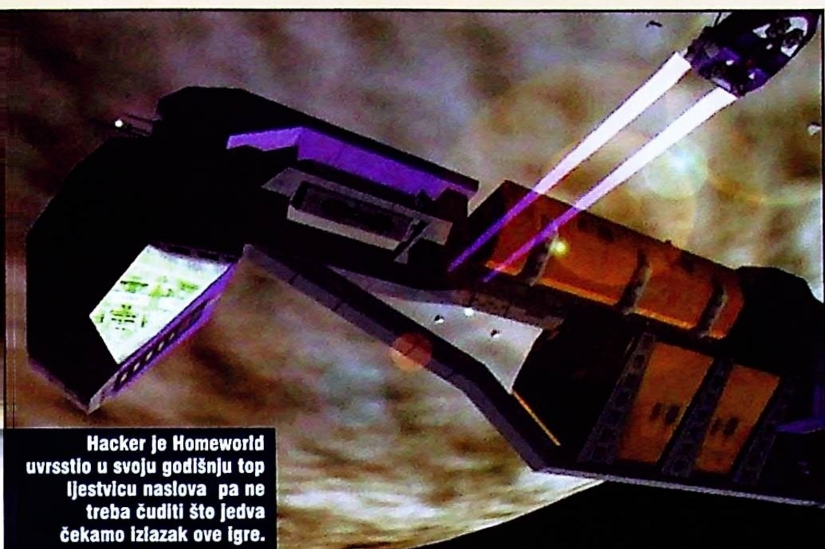
Ne samo da omogućuje miješanje do 29 kapljica tinte na svakoj mikroskopskoj točkici, već to čini i velikom brzinom. Zato ćete, bez obzira koliko vam se žurilo, uvijek dobivati fotografske slike izuzetne kakvoće. Bolje od toga nećete pronaći. Osim, naravno, u samoj stvarnosti.

HP PhotoSmart i DeskJet pisači.

hp
invent

Home is our World

HOMEWORLD: CATACLYSM



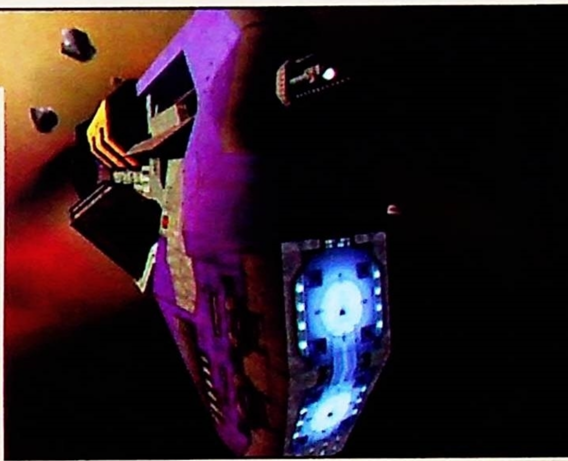
Hacker je Homeworld uvrsstio u svoju godišnju top ljestvicu naslova pa ne treba čuditi što jedva čekamo izlazak ove igre.



Homeworld: Cataclysm odlikuje više brodova, fog-of-war opcija, još bolje sučelje i novi set misija.







PROIZVOĐAČ	Barking Dog Studios
IZDAVAČ	Sierra Studios
ŽANR	RTS
IZLAZI	Druga četvrtina 2000.

SVEMIRSKA PRAŠINE

Godine su prolazile i putovanje je završilo. Kushani su, boreći se, stigli do svojeg «starog» svijeta i Hiigara je konačno vraćena svojoj djeci. Ali tek što se svemirska prašina slegla, nova opasnost vreba na putnike koji su se vratili kući. Na starom je planetu počela izgradnja novog carstva i uskoro je opet uspostavljena i politička hijerarhija. Bogate su obitelji još jednom izronile ni iz čega stvorivši si bogato tlo na kojem nadgledaju kako napreduje obnova «starog» svijeta.

Mnogi su stanovnici postali politički nepodobni i kako je tolerancija bila sve manja, mnogi su se Kiithidi, pritisnuti teškim životom i godinama čekanja da dobiju brod, ponovno okrenuli zvijezdama nadajući se boljem životu.

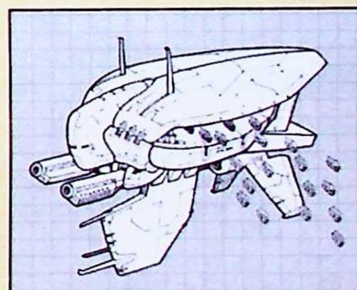
Petnaest godina poslije, kao jedan od mnogih Kiithida, Somtaaw (to ste vi) traži svoje mjesto pod zvijezdama baveći se rudarstvom. Jednog dana dobiva poziv od Kushana da im pomogne obraniti se od gusara. Nije ih mogao odbiti, nego pomoći im. Od rudara postat će borac koji će se upustiti u borbu protiv novog zla koje prijeti Hiigari.

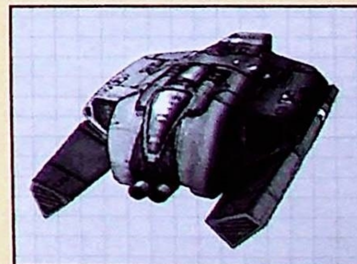
Orginalni Homeworld je došao kao dobar udarac u (mlitave) organe igrača koji su igrali RTS-ove ponudivši im pravi 3D, nevjerojatnu grafiku, odličnu glazbu i priču. Uza sve to, dobili smo i bitke velikih dimenzija i golemo svemirsko prostranstvo.Ovaj add-on donijet će nam sve što očekujemo od jednog add-ona, nove misije, brodove, neprijatelje, ali i više od toga.

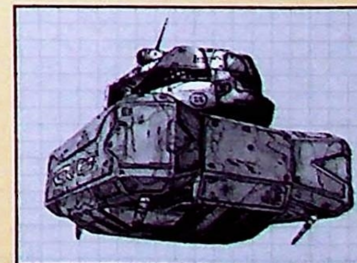
TRANSFORMACIJA

Vaša transformacija od mirnog poduzetnika do borca za pravu stvar će se očitovati na svakom koraku. Svoju ćete rudarsku flotu morati prilagoditi i dodavati joj topove i štitove, istraživački centri će vam piti krv jer će malo-pomalo otkrivati nove oklope, a vama će se žuriti jer ćete se boriti protiv Zvijeri. The Beast će biti tehno-organsko čudovište koje će vam otimati brodove i pretvarati ih u svoju vojsku s malim modifikacijama. Ali da ne biste ni vi ostali dužni, imat ćete dosta brodovlja koje će vas dobro služiti u borbi. Nećete se derati «žderi olovo», ali nove *multi-beam ion fregate* omogućiti će da Zvijer «popije koji udarac».

Osim toga, složena je nova hijerarhija brodova, tu su i glasovi specifični za svaku jedinicu, nova vrsta energije, *fog of war* - i to je samo kap u moru. Mogućnost nadogradnje vaših starih jedinica dat će novu dimenziju igri pa ćete sa uživanjem raznijeti Zvijer u sitne komadiće. Homeworld je unio revoluciju u svijet igranja općenito, a Homeworld: Cataclysm će revolucionirati Homeworld.







www.renoprom.hr

TREBAŠ PILU?

HOME MASTER Celeron 400A
MB MS7102C, ViaApollo,133MHz, ATX
SDRAM 32MB, 100MHz
HDD 4,3 GB ST34310A/5400
CD ROM PHILIPS 40X
VGA ATI 3D CHARGER 2 MB EDO AGP
Monitor PHILIPS 105E, 15"
Midi tower ATX
Zvučnici 120 W multimedija
Windows 98 SE OEM



6.877,79*.-

MILLENNIUM HOME Celeron 400A
MBpcchips7341LMRT, Twin, VGA, fax, Lan, ATX
SDRAM 32MB, 100MHz
HDD 4,3 GB ST34310A/5400
CD ROM PHILIPS 48X
Monitor PHILIPS 105E, 15"
ATX-AT design case KN-820
Windows 98 SE OEM



6.908,35*.-

ABIT OFFICE PIII 550
MB ABIT BE6-II Pentium III, Ultra, 100Mhz
SDRAM 64MB, 100MHz
HDD 8,4 GB ST38420A/5400
CD ROM PHILIPS 48X
VGA Riva TNT 3D AGP 16MB
Monitor PHILIPS 105E, 15"
Midi tower ATX
Windows 98 SE OEM



11.081,71*.-



STUDIO 19

* PDV uključen

mogućnost plaćanja



- **MasterCard 6 - 24 rate**
- **AMEX 3 - 24 rate**
- **Diners do 6 rata**
- **čekovi građana na 6 rata**
- **potrošački krediti do 24 rate**

Kuburom u bubrege!

ENCLAVE





Nije Quake 3: Arena, nije Unreal Torunament. Da li je ovo novi FPS koji će okupirati naše vrijeme?







Grafički je Enclave vrlo detaljan i bogat svjetlima

PROIZVOĐAČ	Starbreeze Studios
IZDAVAČ	još se ne zna
ŽANR	3D FPS
IZLAZI	Prva polovica 2001.

PARNI STROJEVI

Led je razbijen! Nakon vrlo uspješnog Quakea 3 i Unreal Tournamenta počelo je pristizati sve više igara iste tematike i specifičnog žanra. Čini se da su se u svijetu FPS-a konačno ustalili singleplay/multiplay hibridi s većim naglaskom na mrežnoj igri, a, po svemu sudeći, i Enclave će biti jedan od njih. *Setting* je za Enclaveov svijet neobičan i hibridan baš kao i sam žanr jer će se sve odvijati u arenama diljem fantazijskog svijeta Ark Moora uz nezaobilaznu primjenu "modernih" tehnologija. Naime, sve nas mašinerije i oružja, koliko smo dosad mogli vidjeti, podsjećaju na parne, zahrđale proizvode iz doba industrijske revolucije! Tko se sjeti stare babe Chaos Engina, dobit će bolju predodžbu o navedenom... Sve je prepuno prašine, hrđe i paučine pa od tog previše ne odudara ni *level design* koji je definitivno maštovit i inovativan - autori obećavaju da će se klanja događati i u srcu samih strojeva gdje bi se igrač trebao osjećati kao *buba u satnom mehanizmu*! To doista treba vidjeti, jer dojam koji ostavljaju golemi pokretni kotači, dvotaktni benzinski motori, naoštreni zupčanici... fascinira.

LEVEL DESIGN DALTONISTI

No bez obzira na sve, pristigli, statični *screenshoti* nisu nas previše oduševili, poglavito zbog svoje tvrdoglave jednoličnosti u svom smeđe-crvenkasto-zelenom izričaju, pa se stoga toplo nadamo da će se do finaliziranja proizvoda još štošta promijeniti. Nasuprot tome, likovi izgledaju fantastično, a hvale se tisućama poligona i glatkim *motion capturingom*, no u današnjim vremenima to i nije neka vijest. Zanimljiv je sam način na koji se Enclave igra te neke fore koje bi trebale osvježiti cijeli žanr. Osnove su nam već znane; temeljni mod igre je dakako multyplay sa svim svojim podvrstama, od kojih treba izdvojiti Team link, Rocket arenu i Missile attack. Zasad su nam ti pojmovi prilično strani te nestrpljivo iščekujemo njihovo objašnjenje u konačnoj inačici... Također očekujemo i beskompromisno funkcioniranje Internet linka da se ne bi ponovila neslavna situacija iz prvog Unreala. Dakako, osim multyplaya, omogućeno je i solo igranje protiv već svima nam znanih i omiljenih botova, čija je inteligencija i dosad bila presudna za jamčenu nam igrivost. Prema tome, ako se promaši u tom segmentu igre, sve će pasti u vodu. Stoga, drž'mo fige, braćo!

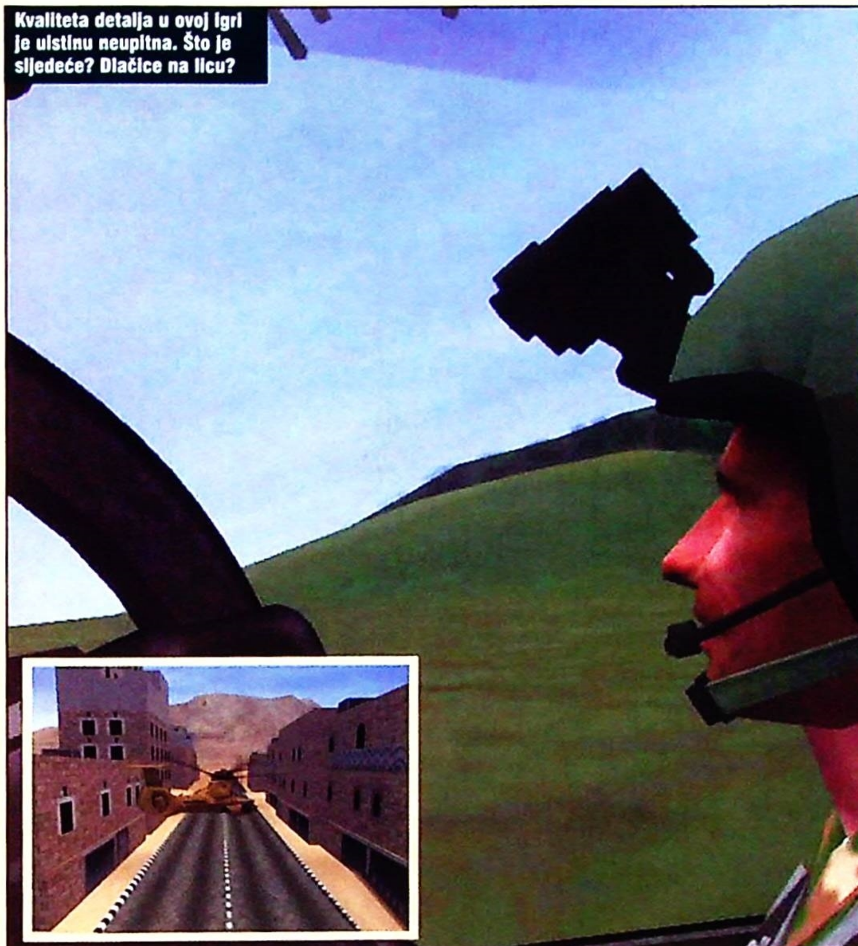
Dodatna zadovoljstva igraču-usamljeniku trebala bi pružiti i tri zasebne priče koje prate odgovarajuće klase (vidim li ja dašak FRP-a) i tako sve zaogrnuti nekim smislom i cjelinom. Znamo da je taj pristup bio itekako uspješan u UT-u, dok je u Quakeu 3 zbog svoje sterilnosti i tupe jednodimenzionalnosti prilično podbacio. Dosad neviđena novina bit će sustav nadogradnje oružja, što znači da vam neće biti dostupna odmah na početku, nego ćete ovisno o uspjehu u igri dobivati prozaične "resurse" koje možete upotrijebiti za razvoj naprednijih i smrtonosnijih sredstava za trajni san! Zvuči zanimljivo, zar ne? A ako vam još kažem da će Enclave sadržavati i *training stazu*, online top ljestvicu za fanatike itd., ne vidim kako bi nas ta igra mogla razočarati i natjerati da zamrzimo Arena FPS uopće. Ipak, nikad se ne zna. No sudeći po cjelokupnoj atmosferi i *štimungu*, sustavu razvijanja oružja pa i samoj fantasy/hi-tech priči, Enclave bi trebao biti pun *pucam-iz-prvog-lica* pogodak!

Krešimir Lauš

Čelične ptice bez krila

ENEMY ENGAGED

COMANCHE VS HOKUM



Kvaliteta detalja u ovoj igri je uistinu neupitna. Što je sljedeće? Dlačice na licu?



PROIZVOĐAČ	Razorworks
IZDAVAČ	Empire interactive
ŽANR	Helikopterska simulacija
IZLAZI	svibanj 2000.

VISKY VS. VOTKA

Opet je na pomolu sukob divova, sraz snaga, ideja i ljepote, bitka koja se neće odigrati na polju FPS-a nego na plavom nebu helikopterskih simulacija. Iza Team Alligatora i Comanchee Hokuma stoje sposobne razvojne kuće čije smo igre mogli već zaigrati.

Poznata simulacija Apachee Havoc, koja je prethodila ovoj, također je dočaravala "život i rad" po jednog helikoptera iz zapadnog i istočnog svijeta... Ondje je bila riječ o već dobro poznatim letjelicama, dočim ćemo ovdje iskušati kako se ponašaju najmoderniji leteći borbeni sustavi današnjice. Što se tiče *comancheea,* igra bi trebala vjerno odraditi sve njegove *stealth* i manevarske sposobnosti, dok će ruskog *hokuma* krasiti dvostruki rotor i posebna raketna stolica za katapultiranje pilota. Sve će to biti ocrtano u mnogostruko nadograđenom i usavršenom enginu koji zasad igleda - divno. Ovaj će put mnogo više pozornosti biti posvećeno samom terenu, što znači da će brda i doline biti mnogo mekši i zaobljeniji, a to je, uostalom, i najbitnije za jednu helikoptersku simulaciju. Hoće li to biti na nivou jednog *voxel* reljefa, o tom potom... Gradovi i sela će zadržati svoju kompleksnost koja se i prije očitovala u desetcima kuća, zgrada i objekata, ali neće samo uljepšavati igru nego će se u njima kriti neprijateljske baze i postrojbe. Potonje će biti izmodelirane do najsitnijih pojedinosti kako bi se omogućilo njihovo trenutačno vizualno prepoznavanje. Najavljuje ih se cijela gomila u sve tri (kopnene, zračne i pomorske) postojbe, tako da uništavanje nikad ne bi trebalo biti monotono! U ostvarivanju potpune anihilacije pomoći će nam i inteligentni 3D virtualni cockpit s potpuno animiranim pilotom i navigatorom u čiju ćemo "svijest" uskakati ovisno o potrebi i trenutku. Njih bi dvojica trebala imati i neke specifične MultiFunctionDisplaye da bi se igrač mogao bez problema prebaciti iz borbenog u nešto mirniji, navigacijsko-upravljački način igre. Kao zgodan detalj valja istaknuti i prozirnu superstrukturu helikoptera, tj. njegove metalne dijelove koji bi trebali omogućiti širi vidni kut i bolju kontrolu nad cjelokupnom situacijom. Što se tiče sustava kampanje, može se reći da nije pretrpio neke značajnije promjene pa je i nadalje dinamičan i aktivan, s brojnim vrućim točkama u koje možete uskočiti tijekom igre. No, zacijelo će vas najviše obradovati mogućnost igranja svih misija iz prvog dijela, što je doista za svaku pohvalu. Mada zvuči primamljivo, ipak treba reći da je taj način igre ponešto specifičan pa se samo nadam da će osim obećanog *skirmisha* u igru biti implementirana i kakva linearnija kampanja. No iako nam Comanchee Hokum zasad obećava brda i doline (u doslovnom i prenesenom značenju), treba vidjeti kako će se snaći u rastućoj konkurenciji (Team Alligator, Comanchee 4). Jedan od aduta koji bi mu trebao donijeti poprilično prednost je njegova hardverska (pazite ovo!) nezahtjevnost koja jamči da će se na sustavima poput P2/400 s Voodo 3 karticom sve odvijati savršeno glatko čak i u 1024*768 i višim rezama. Kako rekoše sami autori, memorijska je glad Enemy engegeda u razini s onom iz prvog dijela, a sjetimo li se kako se odonda razvio hardveraj u našim kantama, to je itekako pozitivna stvar. Ipak, obećanja i lijepe riječi su jedno, a stvarnost i surova istina drugo, tako da svemu rečenom treba prići s rezervom i pričekati da moćne helikopterske elise konačno zazvrndaju našim sobama. Bilo kako bilo, počnite *glancati* džojstike i polirati monitore!

Damir Rukavina

Ratne Igre 3

WARCRAFT 3

Nećete verovati sopstvenim očnim jabuč'cama

Serijal genijalnih najava i prvih prikaza neumorno nastavljamo i u ovom broju časop'sa. Iza tipkovnice imamo (ponovo) pobožnog Damira Rukavinu koji vole «sve što voledu i mladi«, a bogme i više.



NE, KRISTIJANE....NEEEEEEEEEEEE! (prekid tona)



Hrvatska diplomatska delegacija u službenom posjetu Grčkoj



'Ajmo i treći put

Ostvarile su se manje ili više utemeljene spekulacije što ih je igraća nacija halucinirala i naglašavala prošlu godinu. Warcraft 4, ovaj 3, je na proizvodnoj vrpci. Ambiciozni 3D projekt Blizzardovog tima ponovno privlači pozornost *nabrijane* gomile koja jednostavno žudi za *vapourwareom*. A ako želite *vapourware*, njega ćete i dobiti. A pošto je Hacker ugledni časopis (auuuuuu), ovo će biti prikazano kao vrhunski *vapourware*, tako debeo da ćete ga moći nožem rezati. Štoviše, ako mislite da vam nećemo prodati foru da igra nije toliko daleko od izdavanja, prevarili ste se. Uvodna ekstravaganca u još jednu igraću crnu smrt može otpočeti s igrom koja se usuđuje najavljivati čak i prije nego što je izašao Dia (ako izađe do zatvaranja broja, slobodno me pribijte na križ i zapalite). Ma kako to sve smiješno zvučalo, smatram da je Nox itekako usporio vrijeme izlaženja Blizzardove *velike dvojke*, s obzirom da je (pogodili ste) bolji. Ali eto, kako to obično ide, zakašnjeli dar za Božić još je u dva metra krvavih povoja. Ako mene pitate, ne bih se iznenadio da igra ne izađe do nekog bližeg katoličkog blagdana (ne mislim na Uskrs). U neku ruku, prema svemu što smo dosad vidjeli, Diablo 2 neće podići veliku prašinu baš kao ni, ne spominjimo ime njezino, (k vragu, ne mogu se suzdržati) Daikatana. No hajde, ne budimo pesimisti. Iza vrata nam kuca ništa drugo doli glavom, ali bez brade nastavak jedne od najboljih shortcut real-time strategija svih vremena. Graciozni Warcraft 2 je, sjetimo se, bio apsolutni Bog sa svojom ultradetaljnom SVGA grafikom i zanimljivim likovima koji su, ako ste ih dovoljno izirritirali, valjali fore. Osim toga, na neki čudan način, jedinice su bile potpuno pravilno izbalansirane dajući igri vrlo dobar multiplayer koji se i dandanas igra kao sumanut. Bilo je i mnogo drugih dobrih stvari (primjerice, vrlo dobrih animacija). To su bili dani. No ljude u Blizzardu u srce je pogodila činjenica da se igra prodala u milijunskom broju osiguravši financiranje ničeg drugog doli supertajnog i (sada) razotkrivenog Warcrafta 3, igre u kojoj se ljudi i orci napokon drže ruku pod ruku.

ROB P(A)RDO
PR(O)DUCENT WARCRAFTA 3

Oduvijek ste se pitali što rade producenti igara… E pa vidite, daju intervjue časopisima kao što smo mi. S obzirom da smo većinu razgovora proveli nastojeći ga nagovoriti da kao lika u igru uvede Super Hrvoja, nismo uspjeli izvući previše informacija o samoj igri (tj. do trenutka kada smo bili izbačeni iz Blizzarda). Sljedeće slike svjedoče o šokantnim izjavama koje PR ljudi iz Blizzarda isipavaju po jadnim novinarima podrijetlom iz južnoeuropskih zemalja.


"Diablo 2 neće nikad izaći. To vam jamčim... Ej, je l' ono ćevap na podu?"


"Što gledaš, mali? A?"


Ovako izgleda družina. Jao majko, gdje mi je šarac da ovo više ne gledam


Šteka u Španskom


'Ko je donio žižu? Ovdje nam je vatra, a ni traga od malog koji je treb'o donijet' robu

Znam, ljubitelji Tolkiena se sad vjerojatno hvataju za glavu zbog migrene, ali vjerovali ili ne, ovdje se dvije biološki zapravo suprostavljene rase bore protiv zajedničkog neprijatelja. I da bude još gore, orci se predstavljaju kao neshvaćena rasa ponosnih primitivaca. AAAAAAAA-JJJJJOOOOOOOOOOOJ!

No 'ajde… najprodavanija knjiga stoljeća nije mjerilo po kojem radimo igre. Toljk… tko? Nema to veze, ljudi. A ako smo već kod potezanja ideja, ovdje imamo i neizbježnu pljačku Warhammer ikonografije. Primjerice, ako se približite monitoru na dva centimetra, možda primijetite da u prokletoj igri nema apsolutno ni tračka originalnog artworka. Megalomanija je ovdje i izlazi na sve šavove. No, u krajnjoj liniji, ne možemo optuživati činjenicu da je osnovna ideja disproporcionalnih likova koncept korišten ne samo u Blizzardu. No, koga briga. Igra je ovdje, Tolkien se okreće u grobu, Warhammer fanovi grebu na ulazna vrata tvrtke kao pobješnjeli psi, a mi u Hrvatskoj čekamo revolucionarni nastavak jedne od najizdrilanijih PC igara (let's face it). I znate što? Nitko nema pojma kad igra izlazi. Osobno sam impresioniran činjenicom da ljudi to ne pitaju, nego sjede pred projetkorskim platnom kao ovce i sline nad rolling demoom na kojem igra izgleda kao gotova. No hajde, posao mi je da ovaj *vapourware* prezentiram u najboljem mogućem svjetlu, a nadam se da ću to uspjeti jer mi se igra čin[illegible] kao potencijalni hit. Evo, sad[illegible] sam, *a propos* izjave o izlask[illegible] igre, spreman reći da je Blizz[illegible] toliko ugledna tvrtka da si mo[illegible] dopustiti luksus bez[illegible]aznog najavljivanja. Ali [illegible] to je i dvosjekli ma[illegible] ako uzmemo u [illegible] Warcraft 3 po nekom [illegible] krene ozbiljno nizbrdo ili ako se zbog neke konkurentske igre hype postupno smanji, Blizzardova *zlatna patka* neće izazvati baš pozitivne kritike. Pogledajte samo na što sliči Daikatana (evo mene opet). Rađena neke tri-četiri godine, još u network demo modu i s gomilom bugova, ta 1st person pucačina je sve osim atraktivna. Osim toga, ako već niste dosad shvatili, Eidos i J.R. vas vuku za nos. A slična je stvar i s Diablom 2, samo što u ovom slučaju imamo profesionalniji marketinški tim. Koliko to ima veze s Warcraftom 3, mislim da ste shvatili. Ne? Pa eto, ako igra uskoro ne pokaže više znakova života, bit će vraga. Kao prvo, igrači žele demo (zvuk hijene u pozadini), PR-ovi žele više reklame za igru, a ja hoću veću plaću (ups...to ne ide ovdje). Ipak, ovo je najava u kojoj bismo trebali opisati što novo ima u državi Turskoj. Ako vas zanima, čitajte sljedeći odlomak koji se maštovito zove...

Warcraft: what is it good for?

Pa, gledajte. Možete ga igrati nekoliko sati i potpuno se isključiti iz stvarnosti. Ali kako to već svi znamo, svatko se može odmaknuti od računala u bilo koje doba i baciti ga kroz prozor (ukoliko je cjelovita osoba i bez njega). A najbolje od svega je činjenica da su mnoge sočne stvari procurile iz Blizzarda, čemu se mi u Hackeru posebno radujemo. Štoviše, ne biste vjerovali koliko sam sretan jer da toga nema, morao bih zbog nestašice materijala početi pisati o uredniku, a to vjerujte, ne želite čitati. Uglavnom, započet ću priču s autentičnim detaljima o koncipiranju ovog nastavka. Prvo i najočitije je, dakako, da se igra vrti u potpuom 3D-u. Iako možda već viđeno u mnogim drugim igrama, moramo uzeti u obzir da je prelazak s 2D-a na 3D velik korak za Blizzard. Računajte samo koliko je ljudi potrebno da se napravi 3D engine. Potom, ovdje je i cijela paleta novih stvari koje treba napraviti. Primjerice, imamo teksture, 3D modeliranje i inkorporiranje autentičnog vizualnog stila u samu igru. Prema dostupnim

Damir Rukavina

Rasa ti materina

U Warcraftu 3 se spominje koncepcija od šest (čitaj: pedeset; šalim se) rasa ponuđenih vam na izbor. Zasad su od poznatih službeno objavljene tri. 'Ajdmo malo o jedinicama i sličnome. Note; ovo je službeni release koji je doslovce prepisan s materijala koji su nam poslani, tako da ako bude nebuloza, svi jajima po američkoj ambasadi i urlićite: "BLIZARD, PREVARIO SI NAS, ĐUBRE KAPITALISTIČKO!!"

ORCI

Vraćeni u Shamansko društvo nakon raskidanja demonske veze s Burning Legionom, ovi ponosni divljaci (AAAAAAAAJJJJJOOOOOOOO-JJJJJJ!) i dalje gaje odbojnu notu prema ljudskoj vrsti. Evo nekih od njihovih jedinica


Ratna rasa moćnih neoklopnjaka oduzima danak svim protivnicima oračke horde


Ovakjio se rađaju 3d modeli

Wyvern Rider



Orci koji jašu na wyvernima, golemim gušterolikim krilatim zvijerima, dijele zajedničku mržnju prema ljudskim napadačima. Slična i bliska staništa dovela su orke i wyverne u simbiozu, što je očito u ovome slučaju. Leteća jedinica jednakog imena kao Warhammerova, samo što u tom slučaju na wyvernima jašu warbossovi ili shamani

Minotaur



Mitološka bića naoružana kuglom i lancem izgledaju dvostruko viši od prosječnog orka. Malo se zna o njihovoj pozadini
Posebne sposobnosti: Bull Rush

Blademaster



Orci koji mašu katanama. Obično samci, ti majstori borilačkih vještina (jao) imaju slabi leadership jer najradije ordiniraju sami ili u ekstremno malim skupinama
Posebne sposobnosti: Jump Attack, Side Slash Attack, Acrobatic Attack Combos

Grunt



Osnovna oračka jedinica. Naoružan sjekirom, ovaj ratnik može upasti u ekstatično ludilo za vrijeme borbe
Posebne sposobnosti: Berserk

Troll Hunter



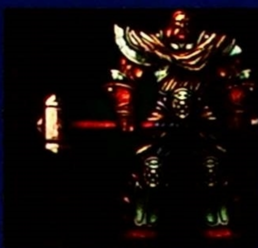
Napredna oračka jedinica. Naoružan kopljem predstavlja srednjovjekovni oblik predatora. S obzirom da je riječ o lovcu, sposoban je čitati tragove i slijediti plijen
Posebne sposobnosti: Heat Seek

Tauren Lord

Golemi minotaur koji može mahati golemim sjekirama koje nosi u rukama. Očito planiran kao heroj, taj div predstavlja ozbiljnu prijetnju neprijateljskim silama
Posebne sposobnosti: War Stomp

LJUDI

Ljudska vrsta više nije kao prije. Nekad ujedinjeni, ljudski se vazali kolju međusobno zabadajući jedan drugom nož u leđa


Možda posljednji branitelji istinske časti: paladini


Majka svih bitaka

Archmage



Ljudski čarobnjaci sad jašu na konjima. I da to ne bude sve, nose oklope koji im omogućuju i up close and personal susret s neprijateljem
Posebne sposobnosti: Ice Shock, Meteor Storm, Recall

Dwarf Rifleman



Očito planiran kao long range jedinica, ovaj patuljasti aquebusisit (jao) koristi bajunetu kao način bliskog razglabanja s neprijateljem
Posebne sposobnosti: nepoznate

Elf Priest



Vilenjački se čarobnjaci specijaliziraju u healing čarolijama
Posebne sposobnosti: Exorcism, Heal, Restoration

Footman



Znate ih, volite ih. Stari dobri foormani se ponovno pojavljuju u trojci i pokazuju pravu sposobnost borbe u gomili
Posebne sposobnosti: Defend

Giant Slayer



Patuljci koji su doživjeli velik šok i gubitak časti sad lutaju šu....aha...ne TI slayeri. Ovi su slayeri bolje oklopljeni i organizirani tako da štite dwarfovske gradove od velikih jedinica (trolovi, divovi i sl.)
Posebne sposobnosti: nepoznate

BURNING LEGION

O ovoj rasi samo znamo da je riječ o demonima koji su posisali orke u nedavnoj prošlosti. Sad dolaze da isišu ostatak energije iz zemlje


Onaj opaki tip koji ubija u introu.... cool ha?


Hand art u svojem punom sjaju. Kada će igre već jednom izgledati ovako?

Demon Warlock



Demonski čarobnjak opremljen kosturskim štapom
Posebne sposobnosti: nepoznate

Infernal



Sudeći prema uvodu, riječ je o iznimno gadnoj jedinici o kojoj, kao i o ostalim demonskim jedinicama, znamo vrlo malo
Posebne sposobnosti: nepoznate

UNDEAD

Dosad neobjavljeni u najavama, ova legija hodajućih leševa predstavlja veliku prijetnju svim ostalim rasama.

Abomination



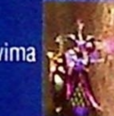
Golema masa nabreklog mesa koristi bič za obračunavanje s neprijateljima dovoljno nesretnim da mu se nađu na putu
Posebne sposobnosti: nepoznate

Cold Wraith



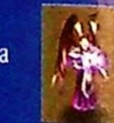
Insubstencijalna jedinica koja ima smrzavajući dodir kojim paralizira neprijateljske jedinice
Posebne sposobnosti: Freezing Touch

Dread Knight



Napustivši svoje konje i čarolije, Dread Knightovi se sad koriste štitovima, maljevima i teškim oklopom
Posebne sposobnosti: nepoznate

Death Lord



Leteća jedinica sposobna bacati čarolije. Naime, riječ je o vampiru opremljenom za hand to hand borbu
Posebne sposobnosti: nepoznate

Ghoul



Mala i pogrbljena close combat jedinica očito planirana na swarmanje neprijatelja
Posebne sposobnosti: nepoznate





Pogledajte samo na sjaj oko patuljkovog čekića. Kmica, rista!



Odoh ja po slance, a ti, mali, ne mijenjaj program dok se ne vratim!



I sad očekuju da ja ovo ubijem? Pričekat ću da ostane i onda, kad ide po hranu za mačke, PAF po leđima s letvom

personalizacije njegovih trupa. Što se terena tiče, on je stiliziran prema klasičnoj Warcraft formi. No, da sve ne bi bilo besprijekorno, nerealistična pravila daju igri dojam *tabletop* "čovječe, ne ljuti se" stil. Naime, jedno od zasad bizarnih pravila je da ako vam heroj umre, umiru i sve njegove prateće jedinice. Što se ostalih čudnih stvari tiče, ovdje su i orci ninje koji mašu katanama (ajjjjoooooooooooo), ljudi koji nisu baš pravedni kao u prošlom nastavku i The Burning Legion (one velike zapaljene stvari koje ubiju grunta i footmana u traileru). No, hej... koliko znam Blizzard, sigurno će sve izgledati *cakumpakum* kad igra izađe. Dotad imamo pravo prigovarati koliko nas volja, hehe. Tome u zdravlje, mislim da bi bilo vrijeme da raspuknem nekoliko balončića. Prije svega, navedimo da se bez obzira na sve nove elemente, igra i dalje svodi na gradnju i kontrolu trupa. Vidi se da je riječ o razvijanju onog što je započeto u Starcraftu. Ne, ne bojte se, neće se spominjati Tyranidi (to sam morao napisati umjesto Zerg). Naime, pošto su neke od glavnih jedinica u igri znale međusobno komunicirati , i time poticati razvoj radnje tijekom samih misija, ljudima u Blizzardu se to jako svidjelo, tako da ćemo to imati i u Warcraftu 3, samo na višoj razini. Pretpostavljamo da će se misije truditi da ne ostavljaju dojam hardcore RTS-a, dok interakcija s ostalim likovima daje osjećaj da se stvari doista i vrte oko lika kao pojedinca, a ne vojske kao kolektiva. Gledano kao cjelina, Warcraft 3 sa svim tim značajkama ipak pokazuje pozitivno sudjelovanje u igraćoj industriji. No, ovdje stoji još i catch 22. Naime, ako Warcraft 3 zaglibi kao Diablo 2, sasvim je sigurno da će se netko sjetiti napraviti igru sličnu njemu i uspjeti je plansirati na tržište i zbog činjenice da je finaliziran prije svog predloška. Vidite, to bahato najavljivanje koje sam spomenuo u drugom okviru i nije toliko bezazleno. Ali hej, sasvim sam siguran da će se sve dobro svršiti za Blizzard i da će svi igrači izgubiti ostatak veznih linija sa stvarnošću kad igra izađe - a dotad smo prisiljeni, htjeli mi to ili ne, sliniti (kako tko) na screenshotove. Halleluyah: planned inhibition of the youth's intellectual capacity development continues.

materijalima, taj je posao, kako nam se čini, prilično dobro obavljen. Teren se može u cijelosti rotirati, dok likovi veselo stoje i odaju znakove života. Između ostalog, ostala su i klasična gunđanja koja smo u originalu svi zavoljeli. Dakako, da se ne bismo zaustavili na činjenici da je riječ o 3D strategiji koja se bavi masovnom produkcijom jedinica, moramo nabaciti nekoliko argumenata. Ma koliko se puta upućivao u takve tvrdnje, tank rush taktika ovdje ne funkcionira jednostavno jer se u igri vojske ne kontroliraju izravno.

Heroes that bite

Da, dobro ste čuli. Ovdje, umjesto mase jedinica, kontrolirate heroje. Sjećate li se one najave u kojoj smo govorili o roleplaying strategiji? O tome je riječ. Naime, vi kontrolirate skupinu od nekoliko heroja koji uz sebe mogu vući određeni broj "klasičnih" jedinica ovisno o svojem Leadership statu. Primjerice, ako imate neki lik s Leadershipom na 3, on će moći za sobom vući tri jedinice itd. Heroje dobivate na više načina. Prvi i osnovni je da ih povučete u službu iz vašeg Keepa na početku igre, drugi je da ih unajmite u lokalnom cehu, a treći da ih pronađete tijekom svojih putovanja po gaming svijetu. Misije više ne sliče na strategiju, nego na questove. Naime, pošto igrač sad vodi skupinu heroja s određenim brojem sljedbenika, cijela igra poprima drugi oblik. Štoviše, čak se i kontrolni interface prilagodio *štihu* ostavljajući button-holdersko kretanje koje smo imali prilike vidjeti u Diablu. Najveći broj heroja pod vašim utjecajem je 4, što će biti dovoljno ako je sve orijentirano prema simplicizmu. Developement statova također postoji dajući igraču mogućnost



Nisam ja, majke mi. Onaj počešljani, znaš...on ti navija za varteksovce. E, on ti je jučer buraza natuk'o, majke mi e, kužiš, e...



Joooooooo, nisam se prao već dvije godine. Vi tu pričekajte dok se ja smočim malo ispod ruke

RAZGOVARAO: Damir Đurović

MATS GRAHM

Tehnički direktor Massive Entertainmenta

U nekoliko smo navrata pisali o Ground Controlu - akcijskoj strategiji s prekrasnom grafikom - koji za Havas Interactive radi Massive Entertainment. U želji da vam predočimo što više detalja o tom vrlo očekivanom naslovu, dogovorili smo Internet intervju s Mathsom Grahmom, tehničkim direktorom Massive Entertainmenta i čovjekom koji je najpozvaniji da odgovara na pitanja naših novinara



Što mislite o licenciranju 3D enginea? Držite li to pozitivnim za industriju igara i za same potrošače, igrače?
Kao i u svemu, postoje i pozitivne i negativne strane. S obzirom na današnje cijene licenciranja, razvojni studio neće tako uštedjeti znatniju količinu novaca, ali može smanjiti količinu uloženog vremena potrebnog da se pojavi na tržištu. Katkad tijekom razvoja neke igre dođe do izmjenjivanja različitih enginea, što znači da bi ne kupovanje licenci prilično odgodilo projekt.
Što se pak samih igrača tiče, ako je riječ o licenciranom engineu, potrošač dobiva u cijelosti istestiran i vrlo stabilan proizvod, no većinu igrača zabrinjava moguća sličnost između dvaju različitih proizvoda s istim engineom. Dakako, to nije uvijek slučaj, što najbolje pokazuju pojedinačni primjeri poput Half-Lifea, gdje je inovativna igrivost pružila sasvim novo iskustvo igranja s postojećim engineom.
Ipak, čak i kada su igrivost i atmosfera sasvim novi i orginalni, igre se, koristeći isti engine, još uvijek suočavaju s rizikom da izgledaju vrlo slično.

Iz kojeg se razloga Massive odlučio na razvoj vlastitog 3D enginea, a ne licenciranje nekog od postojećih? Koliko ste zapravo vremena potrošili na razvoj Ground Control 3D enginea?
Od samih je početaka Martin Walfisz, izvršni direktor Massive Entertainmenta i njegov osnivač, imao vrlo visoke ambicije. Želio je da Massive postane razvojni studio čiji će se proizvodi, zahvaljujući svojoj kvaliteti, naći u samom vrhu. Pošlo mu je za rukom pronaći prave ljude koji će mu pomoći u stvaranju snažne tehnološke baze za razvoj brojnih projekata, ne samo 3D enginea, nego svega - od sound enginea, AI -a, do multiplayer komunikacije.
Dakako, uzeli smo u obzir nekoliko postojećih enginea, kojih je u to vrijeme, 1997./1998., bilo vrlo malo. Kako nam se nisu učinili pretjerano uzbudljivima ni zanimljivima, zaključili smo da taj posao možemo obaviti znatno bolje sami.

Koliko je za jedan razvojni studio financijski isplativije otkupiti licencu za 3D engine nego kreirati vlastiti?
Ja nisam pravi čovjek za razgovore o ekonomskim aspektima. Sve je zapravo stvar pojedinačnih slučajeva. Očekujete li da ćete svoj proizvod prodati u manje od 50 000 kopija, izdvojiti milijune dolara za supervrući engine i nije najblistava ideja. U tom slučaju možda nije isplativo ni razvijanje vlastitog, ali je to svakako mnogo bolje rješenje od licenciranja jer postoji mogućnost uporabe stvorene tehnološke baze u nekom od drugih projekata.









Tko je Mats Grahm:

Mats Grahm je tehnički direktor Massive Entertainmenta. Svoje prvo hobi-računalo složio je u ranim osamdesetima i otad se neumorno bavi programiranjem. U početku, dok je radio na Basicu i 6502 assembleru, to je bio tek hobi koji se poslije, radeći na PLI i IBM mainframeovima, pretvorio u pravi posao. Uvidjevši da bi mu dodatno obrazovanja dobro došlo, u trideset i trećoj vraća se na sveučilište. Diplomirao je i specijalizirao se za rad s 3D renderingom usvojivši niz novih tehnoloških softverskih spoznaja.

Ima li dizajn 3D enginea velik utjecaj na netehničke aspekte igre? Primjerice, ako kreirate 3D engine za igru FPS žanra, hoće li drugim programerima biti lagano razviti dobar RPG ili možda real-time strategiju pomoću njega?

S trenutačno postojećim egineima vjerujem da je prilično teško značajno se otkloniti od postavki što ih je postavio autor enginea. Ako imate pristup njegovom izvornom kodu, u teoriji je sve moguće, ali ćete vrlo vjerojatno završiti prepravljajući ga. U tom slučaju platili biste zapravo vrlo skupi vodič kroz engine dizajn, a ne gotov softverski proizvod.

Osobno vjerujem da bi se takva situacija uskoro mogla promijeniti ustraju li dizajneri u svom nastojanju stvaranja samo globalnih okvira, a ne unaprijed zacrtanih pretpostavki prilikom stvaranja enginea. Dobar pomak u tom smjeru upravo je i Massiveov engine. Naime, on se sastoji od mnoštva samostalnih komponenti koje u svakom trenutku mogu biti zamijenjene kodom koji je proizveo korisnik enginea.

Mislite li da bismo u budućnosti mogli imati samo nekoliko 3D enginea koje će licencirati nekolicina specijaliziranih tvrki i koji će se poslije koristiti za stvaranja svih 3D igara?

Ne. Sigurno će postojati nekoliko vrlo dobrih enginea koji će se uzastopno licencirati za uporabu u cijelom spektru igara, pritom će oni najuspješniji biti i prilično skupi. Uvijek će postojati svojevrsna konkurencija odozdo. Djelomice stoga što uvijek postoji tisuće entuzijasta koji rade na vlastitim hobi-projektima te će se prije ili poslije netko od njih izdići iz gomile, a djelomice stoga što će uvijek postojati tvrtke poput Massive koje će se odlučiti na teži pristup stvaranja vlastitog enginea koji će odražavati specifične potrebe određenog projekta. Mislim da će tržište i dalje biti zatrpano poprilično gomilicom šarolikih enginea.

Jedina stvar koja bi vremenom mogla postati svojevrsan standard jest da Open Source zajednica izađe s nečim iznimno dobrim. Svojevrsnim "Linuxom" 3D engineom. Takvo što pružilo bi malim razvojim studijima mogućnost konkuriranja velikim igračima.

Konačno, kani li Massive Entertainment ponuditi licencu Ground Control 3D enginea?

Kad Ground Cotrol bude dovršen, engine će biti dodatno izglancan, u cijelosti dokumentiran i prepakiran za novu uporabu. S obzirom de će ga Massive i dalje koristiti i razvijati za svoje vlastite projekte, to mora biti učinjeno. Nadamo se da će tako postati prikladniji i za daljnje licenciranje ostalim razvojnim studijima.

IMA NAS JOŠ!

FRAGILE BITS

U ovom broju nastavljamo praksu intervjuiranja mladih hrvatskih informatičara započetu prošlog mjeseca. Vjerujem da ni sami niste bili svjesni koliki potencijal leži u našim mladim ljudima i koliko je velika njihova ljubav prema računalnim igrama. Right here, right now predstavljamo vam Fragile Bits, nekoliko iznimnih momaka i ekskluzivno donosimo prvi prikaz njihovog djela na koje mogu s pravom biti ponosni, avanturu Poslanik

Vidim, u posljednje je vrijeme postalo "in" skupiti društvance i napraviti neku računalnu igru. Je li to i s vama bio slučaj?

Ne, nas nekoliko kao skupina postojimo već duži niz godina, a većina nas je i prije našeg formalnog početka suradnje bavila ili programiranjem/grafikom ili smo barem bili strastveni igrači. Još od malih nogu i davnih vremena ZX Spectruma, kad su računala bila male bebe u odnosu na ovo što imamo danas, mi smo gutali svaki bit. I Leon, danas naš glavni programer, je već tad počeo raditi u struci, napravio je igru-program za pogađanje brojeva baš za ZX Spectrum, a uz brojne druge radove, njegov je talent kulminirao na informatičkim Olimpijskim igrama 1990. gdje je osvojio bronačanu medalju. To je samo jedan primjer koji pokazuje da su računala i igre oduvijek u našim glavama i da je projekt koji sad završavamo rezultat dugogodišnjeg učenja, istraživačkog rada i, dakako, igranja dobrih igara!



Dobro, dosta je bilo posla, idemo sad na kavu. Drugi slijeva je naš Damir "Đ" Rukav'na

Aha, to znači da je za vama veliki broj ostvarenih projekata?

Ne, avantura Poslanik naš je prvi projekt koji smo doveli do kraja, jer potrebne su godine napornog rada, pokušaja i pogrešaka da bi se steklo potrebno znanje za realizaciju nečeg takvog. Mi nismo strogi poslovni ljudi, nego zaljubljenici pokretani strašću. Nažalost, to nije dovoljno da bi se napravila jedna igra. Uza svo znanje i entuzijazam koji imamo, potreban je još i onaj dio koji se zove sredstva, a surova realnost koja nas okružuje nije nam naklonjena, ponajprije zbog tog što živimo u takvoj okolini u kojoj je teško naći nekog tko će sponzorirati izradu ovakvog proizvoda. To znači da smo sav hardver i sve materijale koji su nam bili potrebni nabavljali sami, kao i većina hrvatskih game teamova.

Imate li afiniteta, osim prema avanturama, i prema nekim drugim žanrovima?

Svakako, prije nego što smo uopće počeli razmišljati o ovoj igri, bavili smo se razvojem jedne strategije, za nju smo čak imali dovršen koncept, ali spletom različitih okolnosti igra nikad nije realizirana, a i mi smo shvatili da nam avanture više leže, da smo to mi. Ironična je stvar u svemu tome što je danas izašla igra Warzone 2100 čiji je koncept vrlo sličan onome što smo mi zamislili prije 4-5 godina. Tko zna što bi se dogodilo da smo tad izdali igru.



Međusobna je kritika najveći pokretač



Krešo, Alen, Vjeko, Vedran i "Poslanik"

e ii čiji je zajednički san bio napraviti jednu igru.« E pa dečki, čini se da vam se san ostvario! Blago vama!

Oho, vidim sad da u vama doista ima potencijala!

Imamo mi još aduta u rukavu! Na našeg smo grafičara Krešu posebno ponosni. Renderirali smo intro za igru i to se bekonačno otezalo, pa je Krešo odlučio napraviti alat koji bi ubrzao taj postupak. Tako je nastao plugin za 3D Studio Max, posebno pogodan za stvaranje efekata dima i prašine. Pretpostavljamo da ste gledali Armagedon? E pa sjetite se one scene polijetanja shuttleova u kojoj jedan od njih prolazi blizu kamere, a iza ostaje gomila dima i prašine. Taj je efekt napravljen pomoću Krešinog plugina. Afterburn (taj plugin, op.a.) je iskorišten i u nekim igrama, na traileru za Mech Warrior, u Starcraftu, čak i za neke efekte za Discovery Channel.

Znači Krhki Bitovi imaju što pokazati cijelome svijetu?

Haha... naš je cilj ponajprije Hrvatska, jer smatramo da ovdje ima iznimno mnogo talentiranih ljudi koji su voljni raditi, bez obzira na izostanak fantastičnih honorara kakvi se vani vrte. Želimo stvoriti snažnu hrvatsku game scenu i mislimo da je to realno moguće. Zato pozivamo sve ljude koji imaju želje, volje i znanja, možda čak i koncept za neku igru, neka nam se jave, jer kad se male ruke slože... Naći ćete nas na www.lminfo.hr tvrtke LM INFORMATIKA d.o.o., izdavača igre u Hrvatskoj.

FRAGILE BITS



LEON MAGDIĆ
Vođa projekta, glavni programer, jedan od dizajnera igre i puzzleova



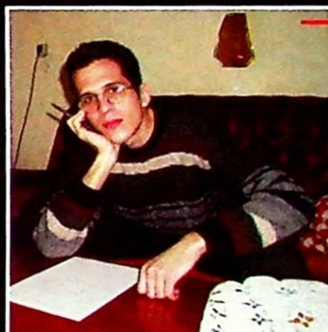
FRANJO ŠABAN
Osmislio originalni koncept igre i napisao priču



VJEKOSLAV BRKIĆ (nekoć suradnik Hackera)
Grafičar i jedan od dizajnera igre



KREŠIMIR TKALČEC
Grafičar, autor pluginova za izradu specijalnih efekata



VEDRAN JANUŠ (nekoć suradnik Hackera)
Scenarij i pomoć pri dizajnu



ALEN MAGDIĆ
Glavni tester, marketing menadžer



DAMIR RUKAVINA
Pridruženi član, glavni kritičar, voiceover u animacijama



MARKO BANJAC
Glazba i zvučni efekti



Radoznala Kristina u napadu. Nisam ih mnogo tlačila, časna riječ :).

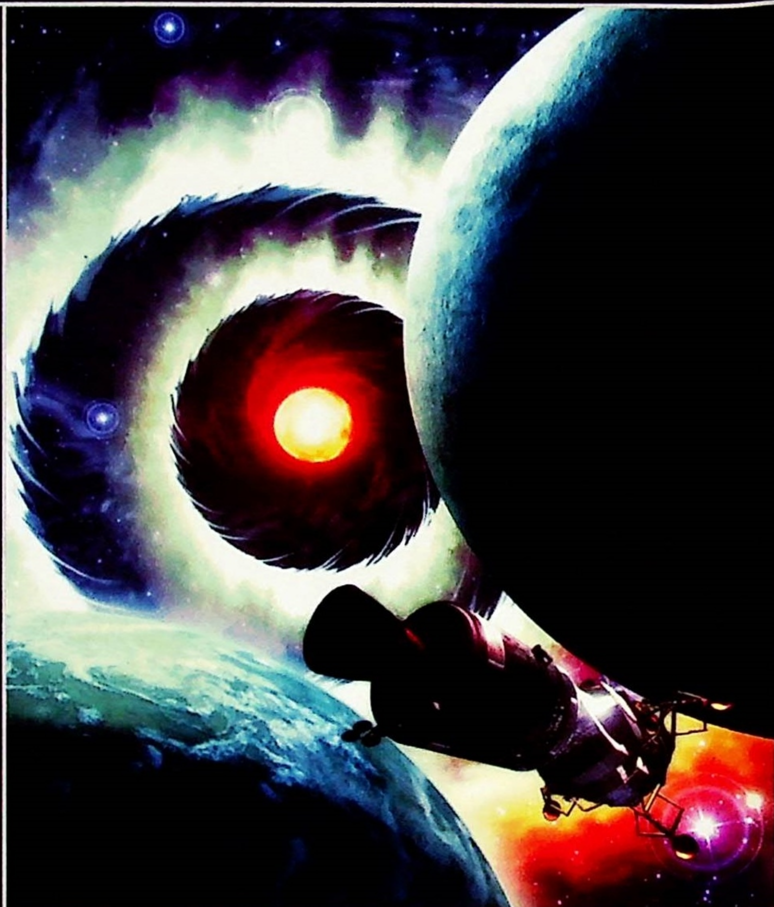
PIŠE Kristina Jeren FOTO Krešimir Lauš

KAKO JE NASTAJAO POSLANIK

Za njih računalne igre nisu samo hobi ni prolazni stil života, nego ekspanzija stvarnosti u kojoj oni žive 100 % svog vremena i načina razmišljanja. Recite, nije li to prava ljubav?

Znači, dečki, vi ste se zapalili baš za avanturu i to je bilo to?
"Da, svi smo oduvijek mnogo voljeli igrati avanture i shvatili smo da je to žanr u kojem se dobro osjećamo, snalazimo i imamo mnogo toga za reći. Prve su ideje bile iznesene prije otprilike 4 godine, Fran je bio taj koji je dao ideju o avanturi čija se radnja odvija u svemiru, a budući da svi volimo SF, takva je ideja bila više nego dobro prihvaćena. Obzirom da se Fran već bio okušao u pisanju SF priča (neka su njegova djela izlazila u nekad popularnom Siriusu), on je i napisao priču za igru, priču koja donosi intrigantno viđenje odnosa ljudi i izvanzemaljaca i dovodi u pitanje mnoge esencijalne stvari..."
Nažalost, Fran nije bio nazočan na intervjuu pa nije mogao reći nekoliko riječi o svojoj priči, a detaljnije o zapletu pročitajte u najavi igre na stranicama ovog broja Hackera.

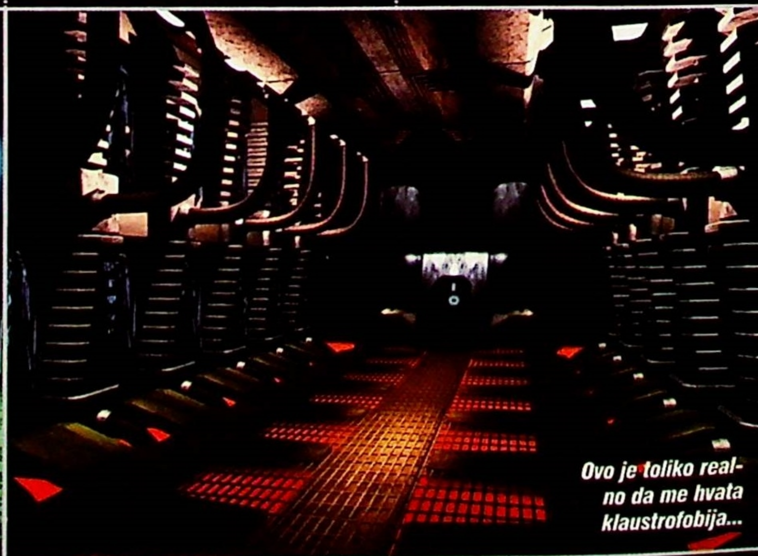
I onda je uslijedio mukotrpan posao, programiranje, dizajniranje... jeste li ikad poželjeli dići ruke od svega?
"Razumljivo je da u grupi ne mogu svi ljudi imati jednako mišljenje, a u izradi jedne igre ima mnogo stvari koje treba dogovoriti. Znali smo sjediti za stolom po nekoliko sati i doista žestoko raspravljati, ali upravo smo iz takvih razgovora dobivali najkvalitetnija rješenja, jer uvijek smo jedni drugima upućivali iskrenu kritiku. U tijeku rada postali smo svjesni koliki nas posao čeka, ali nismo odustali. Leon je napravio izvrstan engine, koji je u cijelosti njegovo djelo, izrađeno u C-u, i golemu količinu skriptova koji olakšavaju rad s makroobjektima kao što su slika, zvuk, grupa sličica itd. Vjeko i Krešo zaduženi su za grafiku, Marko za interaktivnu glazbu i specijalne zvučne efekte..."



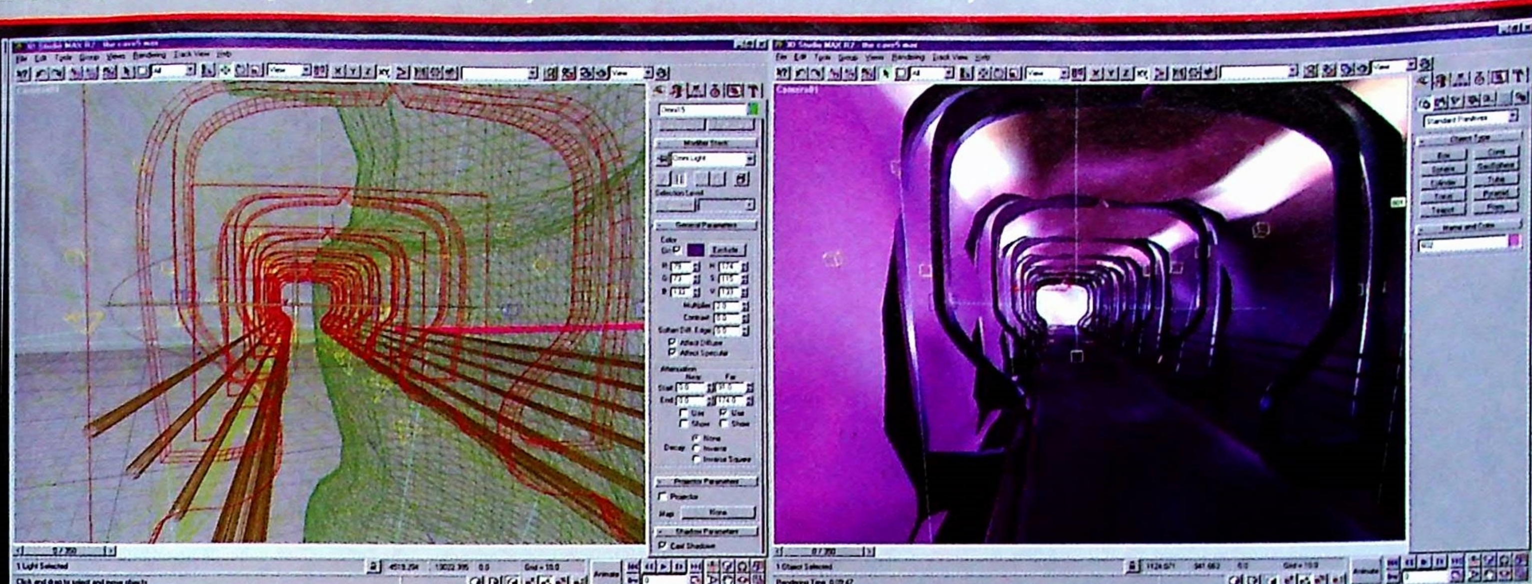
Napominju da ta podjela na poslove nije tako stroga, jer se uvijek događalo da jedan član tima pomaže drugome, a poseb-



Svaki je komentar suvišan



Ovo je toliko realno da me hvata klaustrofobija...



Je'n...

...dva...

no se to odnosilo na vizualni dizajn igre i konstruiranje puzzleova u kojem su sudjelovali svi zajedno, tako je igra dobila dinamiku i pobjegla od monotonosti, bilo u vizualnom, bilo u narativnom smislu.
«Grafičarski smo posao podijelili na četiri dijela, tako da su Vjeko i Krešo radili naizmjenično po jedan dio, što je rezultiralo četirima stilski različitim, ali tematski povezanim dijelovima.

Budući da Hacker mora biti u tijeku sa svim događajima, u vaše smo redove infiltrirali nekoliko naših špijuna...
"Da, ima ovdje dosta 'vaših', naime, Vjeko je bio vaš suradnik, zatim Vedran Januš koji je cijelu Franovu priču pretočio u scenarij za igru jer je, za razliku od linearnosti teksta, igri trebalo dodati veliku količinu interakcije. I posljednji, ali ne i najmanje važan, Damir Rukavina, koji je radio voiceovere, dakle, posudio je svoj umilni glasić likovima i odradio više nego konstruktivno kritiziranje našeg rada iako mu sad, kad je sve zapravo gotovo, više ne dopuštamo da daje bilo kakve primjedbe (smijeh).
I sad kad je sve zapravo gotovo, barem s tehničke strane, ostaje još jedno veliko pitanje, a to je izdavanje i distribucija gotove igre. Tu uskače Alen s ulogom menadžera - on je zadužen za komunikaciju s potencijalnim izdavačima. "Svi stranci, ponajprije mislim na Amerikance, padaju u nesvijest kad im u razgovoru kažem da tražimo izdavača za već gotovu igru. Jer kod njih se ugovori potpisuju na temelju koncepta i 10-15 % završenog posla, tako da im je neshvatljivo kako to da smo mi cijelu igru završili sami. Prekidali bi me nekoliko puta usred razgovora da pitaju kad će igra biti gotova, a ja bih po stoti put ponavljao da je već gotova, na što bi se oni opet čudili... "

Znači li to da ćete svoj rad prodati vani? Hoćete li postati još jedan potočić koji nosi hrvatske mozgove u svjetsko more? (Uf, moćne li alegorije!!!)
"Igru ćemo distribuirati posebno za hrvatsko i strano tržište, a hrvatska će inačica imati posebnu, promotivnu cijenu od 99 kn. Jer, naš je prvi i osnovni cilj bio i ostao napraviti hrvatski proizvod na hrvatskom jeziku za hrvatskog čovjeka. "
Igra će dolaziti na 2 CD-a s više od 1GB animacija, glazbe... a može se pohvaliti i nevelikim hardverskim zahtjevima, ponajprije zbog kvalitetnog enginea i specifične grafike. E pa dragi moji, kako ono kažu, kupujmo hrvatsko...



...tri! Evo nas u Krešinoj glavi...



VJEKOSLAV BRKIĆ, Hack špijun 001



"Čovjek ne može biti svjestan količine posla koja ga čeka, ali tom pristupa sa srcem jer radi posao koji voli najviše na svijetu."

VEDRAN JANUŠ, Hack špijun 002



"Glavni lik naše igre nije psihopat, što nas stavlja u alternativu u odnosu na druge proizvode na tržištu. "

DAMIR RUKAVINA, Hack špijun 003



"Blizzard je u osnovi isti kao i bilo koji *team* u Hrvatskoj: to je skupina ljudi koji znaju svoj posao i vole ga iznad svega. Jedino u čemu se razlikujemo su sredstva."

RASTURITE PROTIVNIKE!

* QUAKE 3 ARENA FULL
* UNREAL TOURNAMENT



Kod nas igraju najbolji igrači

BUTCHER • SONIX
FEARNOT • ARISTOTEL

Posjetite nas na adresi

http://g.net.hr/



ISKON INTERNET NAJLUĐA ZABAVA NA NETU

 Izvještava: PATRIK PENCINGER

Microsoft X-box
PC ILI KONZOLA?

Iako sudski postupak protiv Microsofta i njegova monopola tržištem ovih dana doživljava svoju kulminaciju, Microsoftova se mašinerija sprema preuzeti primat u još jednom aspektu računalne industrije, računalnom hardveru. Dakako, svojom revolucionarnom kombinacijom osobnog računala i konzole nevjerojatno niske cijene i visokih performansi koja se zove X-box

Pompoznim objavljivanjem nove konzole 10.03.2000., na ovogodišnjoj Game Developers Conference manifestaciji, priče o Microsoftovoj zagonetnoj turbokonzoli su se iz kuloara preselile u stvarnost. Microsoftova je ideja jednostavna - spojiti najbolje iz dvaju (ili triju) svjetova. Svijeta računala i svijeta konzola, a ne bismo previše pogriješili pripišemo li im želju za osvajanjem središnje pozicije svakog iole ozbiljnijeg centra za kućnu zabavu (tj. gledanje DVD filmova, slušanje CD-a itd.).

SPECIFIKACIJE

Ljudski rod, pogotovo njegovu mušku polovicu, u ovakvim situacijama najviše zanimaju brojke, da ne kažemo baš dimenzije. Pa, evo vam ih. Nova će Microsoftova X-box konzola biti temeljena na 600 MHz X86 kompatibilnom procesoru. IT zajednica je dugo spekulirala (čak se i nadala) da će procesor izbora biti AMD-ov K7 Athlon, no što zbog snage tvrtke iza njega, što zbog procesorskih moći, mjesto će zauzeti Intelov Pentium III s moćnim SIMD instrukcijama. Taj će procesor biti zadužen za čisto računanje, primjerice za izračunavanje fizikalnih obilježja 3D svijeta. Nimalo manje važan grafički je procesor - GPU. Definitivno je odlučeno grafiku povjeriti nVidiji, što se čini iznimno mudrim potezom jer već neko vrijeme dominira tržištem 3D akceleratorskih kartica, a u doglednoj budućnosti, ako se ne dogodi čudo, ne očekujemo promjene (pogotovo nakon objave novih grafičkih procesora ovog proljeća, NV11 i NV15). Spekulira se da se pod imenom *Custom nVidia 3D Graphics Processor*, kako je elokventno navedeno na *x-*



X, kao kod Direct X-a!

«X-box je idealan primjer konzole koja ulazi na tržište donoseći vrhunske inovacije u tehnologiji. Baš kao i igre kojima težimo. To dvoje sačinjavat će opasan spoj...»
Bungie Inc.

box.com, krije NV25 inačica grafičkog procesora, iliti GeForce 3. Do datuma izlaska X-boxa promijenit će se barem jedna, ako ne i dvije generacije grafičkih kartica, a prema sadašnjoj frekvenciji smjene generacija grafičkih kartica, upravo će GeForce 3 biti najbrža nVidijina kartica u to vrijeme. Samo da vas podsjetimo, NV15 bi trebala biti gotovo trostruko brža od trenutačno najbrže GeForce kartice (ime na "običnom" PC tržištu bit će joj GeForce 2 GTS), NV20 negdje 5-6 puta, a NV25... dovoljno vam je da pogledate mock-up sličice onoga što se može očekivati. Iscurila je i brojka da će GPU raditi na 300 MHz (što je uistinu ambiciozno znamo li da GeForce radi na 120 MHz). Poseban 3D zvučni čip se brine za potpunu trodimenzionalnost zvuka. Konačno će ponosni vlasnici kućnih kina opremljenih dolby digital dekoderima moći uživati u 5.1-kanalskom zvuku iz omiljenih igara. Specijalni zvučni čip stvarat će u realnom vremenu dolby digital AC-3 signal (očekujte kvalitetu zvuka kao na DVD- filmovima, ako ne i veću). Memorije će biti 64 MB. Bit će korištena DDR (Double Data Rate) memorija koja je pri istom radnom taktu dvostruko brža od konvencionalne. Što se količine tiče, mnogi se programeri pokušavaju izboriti za 128 MB, a inženjeri im odgovaraju da bi oni popunili i GB memorije da im se omogući, te da koriste tvrdi disk kao međuspremnik. Arhitektura će joj biti jedinstvena. Znači da će i grafički i zvučni i središnji dio konzole (CPU) baratati podacima iz iste memorije; a svakoj će se komponenti dinamički dodijeljivati potrebna količina memorije. 8 GB tvrdog diska zgodna je brojkica, a iskoristit ćete ih za snimanje pozicija te za instaliranje unaprijeđenja i zakrpi operativnog sustava, no vjerojatno najbitnija funkcija diska bit će funkcija virtualne memorije jer je radna ograničena na 64 MB, a tvrdi je disk još uvijek daleko brži od DVD-a (barem u pronalaženju podataka - seek time). Snimljene će se pozicije u igrama skladištiti i na 8-megabajtne memorijske štapiće radi lakše razmjene podataka između 2 X-boxa. O mediju na kojem dolaze igre sumnjam da se ovdje ikad išta raspravljalo. Možda jedino o brzini (4x ili 6x). Riječ je, dakako, o DVD-u, najbrže popularizirajućem mediju ikad stvorenom. Microsoft i Sony imaju viziju pa su i u svoje konzole ugradili mogućnost gledanja DVD filmova, dok Nintendo za to i nema sluha. Možda baš to bude razlog njihove propasti i slabe popularnosti buduće im konzole – Dolphin. Zbunjeni ste zbog toga što je uvršten 10/100 megabitni mrežni kontroler? Nemojte biti. Preko njega će se, dakako, ići na globalnu računalnu mrežu, Internet, putem širokopojasnih vodova za koje se Microsoft nada da će se dotad dovoljno razviti. A moguće će biti i više konzola

X-Box protiv PS-a 2, rat brojki

Kategorija	X-box	Playstation 2
CPU	Intel Pentium III 600 MHz	MIPS 300 MHz
GPU	nVidia 300 MHz - NV25, GeForce treće gen.	150 MHz Sony
Memorija	64 MB	38 MB
Brzina memorije	6.4 Gb/sec	3.2 Gb/sec
Iscrtavanje poligona/s	300 M/sec	66 M/sec
Iscrtavanje poligona/s maks. kvaliteta	100+ M/sec	20 M/sec
Mikropoligoni/s	300 M/sec	Not supported
Iscrtavanje čestica	300 M/sec	150 M/sec
Simultane teksture	4	1
Fill rate - bez teksture	4.8 G/sec (+anti-aliasing)	2.4 G/sec
Fill rate - 1 tekstura	4.8 G/sec (+anti-aliasing)	1.2 G/sec
Fill rate - 2 teksture	4.8 G/sec (+anti-aliasing)	0.6 G/sec
Maksimalna razlučivost	1920x1080 (HDTV)	1280x1024
Maks. razl. s dvostrukim 32bpp međuspremnikom slike + Z buffer	1902x1080 (HDTV)	640x480
Audiokanala	64	48
3D audiopodrška	Da, 6-kanalna	Ne
AC3 enkodiran zvuk (u igri)	Da	Ne, vjerojatno u međusekvencama
Datum izlaska	Globalno, 2. polovica 2001. godine	Na tržištu (Japan), jesen Europa i SAD
Cijena (pri lansiranju)	299 $	370 $



Hoće li X-box upravo ovako izgledati? Na slici vidimo i jednu od studija za mogući kontroler



POVIJEST X-BOX-a

01. 10. 1999.
Prvi proizvođač igara potpisao za X-box

21. 12. 1999.
Bill Gates potpisao specifikacije konzole i poslao ih razvojnim timovima koji stvaraju igre

01. 02. 2000.
Tajni sastanak s proizvođačima softvera u Seattleu

06. 03. 2000.
Pada odluka o uporabi nVidijinog čipa, najvjerojatnije NV25, tj. GeForce 3

09. 03. 2000.
Bill Gates službeno najavljuje X-box u intervjuu na CNBC-u

10. 03. 2000.
Bill Gates najavljuje X-box na Game Developers konferenciji u Japanu

Specifikacije ukratko (i neinformativno)

Microsoft je obećao na GDC-u objaviti pune specifikacije X-boxa. Obećano - učinjeno. Zamjećujete li koliko si je Microsoft prostora ostavio kod definiranja hardvera? Ništa bitno nije rečeno, osim da je za grafiku zadužena nVidia.

- 600 MHz x86 kompatibilan procesor
- Specijalan 3D grafički procesor tvrtke nVidia
- 64 MB memorije (unificirana arhitektura)
- Specijalan 3D zvučni procesor
- 8 GB tvrdi disk
- 4x brzinski DVD player (mogućnost gledanja filmova)
- četiri porta za spajanje kontrolera
- port za dodatke
- vlastiti A/V konektor
- 100 MBps Ethernet









Predivan orijentalan vrt s detaljnom faunom i bazenčićem posjećuje stotine detaljno modeliranih i animiranih leptira. Pozorniji su zamijetili dinamičke scene i refleksije



Slike kakve su dosad bile ostvarive samo pomoću 3D vizualizacijskih programa. Zamjećuje se da još nije implemtiran hardverski anti-aliasing

WEBOTEKA

www.x-box.com
Službene staranice Microsoftove nove konzole. Ovdje možete pročitati službeno press izvješće, specifikacije te pojedine komentare ljudi iz industrije

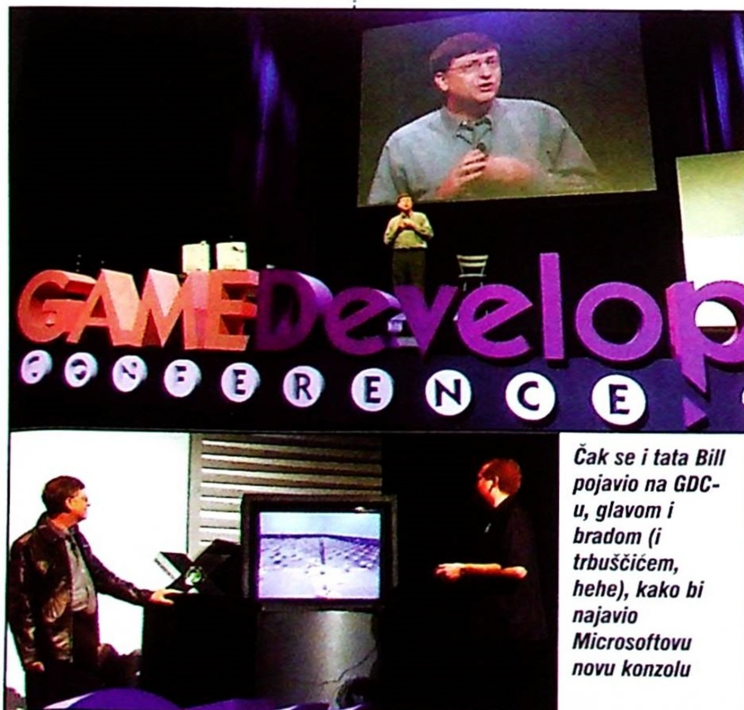
www.activewin.com/xbox
News site posvećen X-boxu. Na njem ćete naći najviše informacija

www.pipeworks.net
Tvrtka koja je napravila demonstracijske aplikacije čije slike možete vidjeti na ovim stranicama

spojiti u mrežu te igrati umreženo do mile volje. Konzola posjeduje i port za spajanje najrazličitijih dodataka. Gotovo je s 5 različitih portova poznatih nam od PC-a. Jedan način spajanja, i to je to. USB (2,0 - možda?). Za sam početak prodaje najavljen je 56K modem, a mi predviđamo još tipkovnicu, pisač, dodatni tvrdi disk, kameru za videokonferencije, mikrofon za upravljanje glasom...

SRAZ TITANA

Nemojte misliti da je Microsoft, koliko god velik industrijski div bio, imao put posut ružama pri stvaranju nove konzole. Zbog nedostatka iskustva, X-box projekt nije gotovo ni poletio. Mnoge su stvari bile upitne, ali su se koplja možda najviše lomila oko tvrdog diska. Kolike su zapravo stvarne šanse ikoga, čak i Microsofta, da se natječe sa 70 milijuna korisnika okupljenih oko Sonyjeve prve konzole? Toj brojci valja, dakako, dodati i broj korisnika koji su kupili PS2 koji će se do druge polovice iduće godine itekako ukorijeniti na tržištu. Očekuje nas borba divova. Pobjednik osvaja tržište prošle godine vrijedno 7 milijardi dolara, a ove i iduće tko zna koliko. Pogledajte samo kako su ludi Japanci (i *dotepenci* iz svih krajeva svijeta) željno pokupovali sve što se kupiti dalo u prvih nekoliko dana nakon japanskog lansiranja najnovije Sonyjeve konzole - u 2 dana prodano je 980 000 primjeraka. Nevjerojatno. Dakle, prema našem predviđanju, tri će se strane boriti za prevlast u svijetu konzola - Sony, Microsoft i Nintendo. Ostavimo li Nintendo po strani (hoće li ga zadesiti marginalizacija kao i Segu?), dva najveće pretendenta na tron bit će Sony i Microsoft. Sony će prvi krenuti u trku, ali će zato Microsoft brže voziti, tj. imati jači hardver. Važan će aspekt biti i činjenica da je Sony, baš kao i Sega i Nintendo, svoj proizvod premijerno pustio u prodaju u Japanu, a tek nakon više mjeseci pojavit će se u SAD i u Europi. S druge strane, Microsft ide na globalno simultano lansiranje (kao npr. sa svojim Windowsima 2000), što, osim pozitivnog psihološkog efekta za Europljane i Amere, donosi i osjećaj posjedovanja svježije tehnologije. 5-6 mjeseci u hardverskoj industriji vrijeme je u kojem se smijeni cijela jedna generacija proizvoda, pogotovo grafičkih kartica. Kad PS2 dobijete u ruke, neće više imati tako vruć harver kao u trenutku svjetske premijere. S druge strane, softver je pokretač platforme, a ne hardver! Hardver je jednostavno alat kojim programeri mogu stvarati igre i koji te igre pokreće. Dakako, nije loše imati anizotropno filtriranje, transformaciju i osvjetljenje, volumetrijsku maglu i slična sr*nja, no te tehničke značajke ne čine igru. One joj možda dodaju nekoliko postotaka na vizualni dojam, no bitna je ideja i - igrivost! To će vjerojatno šokirati one koji se vole svađati oko toga čiji je veći i brži dok ne poplave, ali istina je upravo takva. Nije bitno koliko je jedna konzola brža od druge - ako su joj igre jadne, neće joj pomoći ni sav moćni hardver ovog svijeta. Kako se rječito izrazio jedan od respektabilnijih producenata igara: "If its games suck, then the console is doomed."



Čak se i tata Bill pojavio na GDC-u, glavom i bradom (i trbuščićem, hehe), kako bi najavio Microsoftovu novu konzolu

> **"Microsoftov ulazak u industriju konzola smatramo važnim i pozitivnim događajem za industriju. Elecronic Arts itekako je uzbuđen mogućnošću koja mu se otvorila - razvijanjem potpuno novih igara za ovako moćnu platformu" Electronic Arts**

SOFTVER

Primijetili ste da smo vas dosad vodili kroz hardverski svijet konzole, no vjerujte, softver - igre su daleko važnije. Primjerice, ja i još mnogo frikova željno iščekujemo PS2 samo zbog novog Tekkena. Stanite ovdje i malo razmislite. Jedan od glavnih razloga detaljnog predstavljanja X-boxa svjetskoj javnosti (osobno ga je predstavio Bill Gates) čak 18 mjeseci prije kretanja na tržište je pridobivanje tvrtki koje će razvijati igre. Ponajprije se ciljalo na tvrtke koje trenutačno proizvode PC naslove, ali i one koje su ekskluziva na konzolama (pogotovo na japanske šora-majstore tipa Namco). Odaziv je odličan. Glavni razlozi leže u povoljnijoj Microsoftovoj politici negoli je ona Sonyjeva, koji ubire masne tantijeme od svake prodane igre. MS se zadovoljio s 3 dolara po igri (dakako, svakoj prodanoj). Dolar je svugdje ključna riječ. Ipak i ovdje se dogodio svojevrstan paradoks. Idejno je X-box zamišljen kao potpuno otvoren sustav gdje nije potrebno plaćati "royalties" Microsoftu, tj. tvrtki koja je proizvela igre. No, na taj su način



Tzv. mock-up slike, predviđanje detaljnosti grafike koja će biti ostvariva na X-boxu, ostvarene u vizualizacijskim programima. Mljac!

odbijeni veliki igrači softverske industrije koji smatraju da je zatvoreni model temeljen na licenci sigurniji za rad. Pa, nek' im bude, onda neka plaćaju. X-box će raditi na specijalno modificiranoj inačici onoga što sada poznajemo pod imenom Windows 2000. API u kojem će biti pisane igre bit će DirectX 8,0. DirectX

X-Box protiv PS-a 2, rat brojki

X-box	Playstation 2
PREDNOSTI	
Microsoft	Sony
Veće iskustvo u proizvodnji softvera	70 milijuna vlasnika originalnog PSX-a
Veća procesorska snaga	Mnoge već gotove igre
Niža cijena igara 15-25 $ (120-200 kn!!!)	Veće iskustvo u proizvodnji potrošačke elektronike
DirectX 8,0 - jednostavno programiranje igara	Datum izlaska (već je na tržištu)
Više memorije	
Tvrdi disk	
Kompresija tekstura (8:1)	
Antialiasing cijele scene	
MANE	
Datum izlaska na tržište, godinu i pol nakon Sonyja	Royalties koji softveraši plaćaju Sonyju uzrokuje veliku cijenu igara
Za 18 mjeseci Sony će dvostruko pojeftiniti Playstation 2	Komplicirano programiranje igara
	Skupe igre!

"Izgrađen na iskustvima Microsofta kao softverske tvrtke, X-box će ponuditi proizvođačima igara moćnu platformu te, s druge strane, zaljubljenicima u igre nezaboravno iskustvo!"
Bill Gates

itekako je dosad sazrio, a što je najbitnije, daleko je lakši za programirati od ostalih API-ja koji se koriste u razvoju igara za konzole. Prebacivanje igre s PC-a na PS2 pravi je "pain in the ass", pogotovo ako želite uvjerljive performanse i dobar izgled. S druge strane, portove igara s PC-a na X-box bit će nevjerojatno lako ostvariti (ako će ih uopće biti potrebno raditi). Jedina stvar koju bi, po nama, trebalo raditi u portiranju igre na relaciji PC - X-box je PC modificiranje (podizanje) nivoa detalja kod X-box inačice. Ipak, trebat će poraditi i na ekskluzivnosti naslova. Tako se predviđa da će mnogi naslovi izaći jedino za X-box. Microsoft je u nešto boljoj poziciji od SEGE, koja je morala prihvatiti svaku ponuđenu igru pa se tako dogodila zanimljiva situacija da će jedna igra, konkretno Shadowman 2, izaći na Dreamcastu, X-boxu, PC-u, N64 i PS2. Microsoftova će politika s igrama biti otprilike ovakva: iako će se najjači, tzv. *triple A*, naslovi pojavljivati na X-boxu (kao primjer uzmimo Black&White), X-box neće biti konzola na kojoj će se igrati PC igre.

DEFINITIVNO KONZOLA?

Priznajte, barem ste malo zbunjeni. Pa što je, k vragu, taj X-box, konzola ili PC u maloj kutiji s TV izlazom? Microsoft je jasan u odgovoru na to pitanje - definitivno konzola. Na njoj će se igrati konzolaške igre (točno onakve kakve ja volim, šore i utrke, hehe), imat će izgled konzole i konzolaške kontrolere. Imat će memorijske kartice, konzolaški *look* i čitavo jato tvrtki koje će za nju razvijati softver. S druge strane, tu je tvrdi disk, spona prema PC svijetu. No, Microsoft izjavljuje da će on biti nevidljiv za korisnika, te da će uređaj primarno biti korišten za igranje, a ne za e-mailanje i surfanje Internetom (iako, hehe, nigdje nije rečeno da neće biti sposoban obavljati dotične radnje). Windows 2000 jezgra bit će sićušna u usporedbi s trenutačnom i potpuno nevidljiva za korisnika.

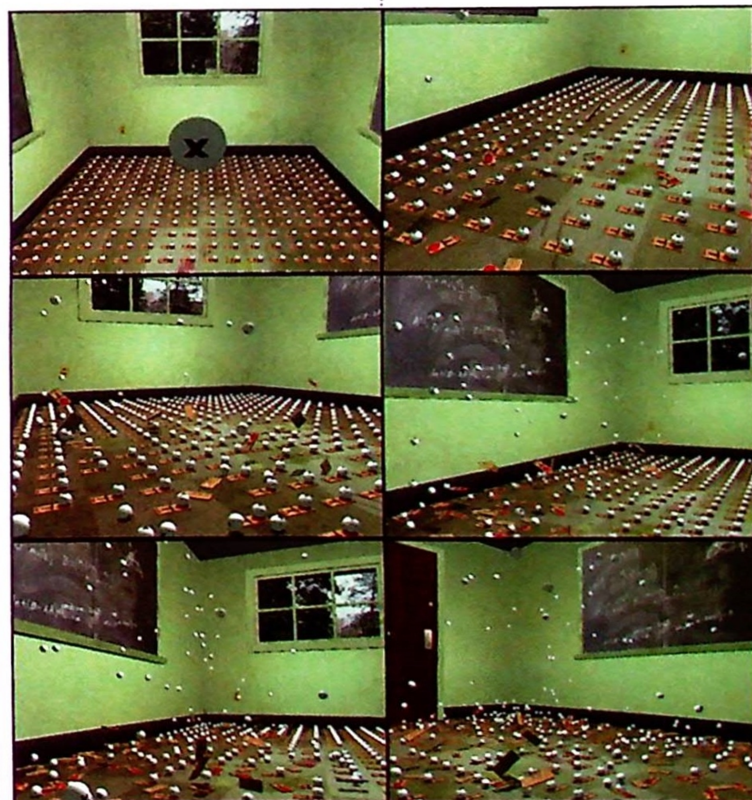
OPERATIVNI SUSTAV

Microsoftov će komad hardvera, dakako, koristiti operativni sustav temeljen na tada najnaprednijoj inačici onoga što sad znamo pod imenom Windows 2000. To će, dakako, biti W2K jezgra, no ostatak će biti ogoljen od nepotrebnog da se ne bi prelazilo izvan memorijskih kapaciteta konzole. Upravo dok ovo čitate, laboratorij pun inženjera secira Windowse 2000 odbacujući iz njih sve nekonzolaško. Cilj je stvoriti operativnu jezgru sustava koja ne zauzima više od 1 MB memorije. Beskompromisna efikasnost!

ZAKLJUČNO

X-box još nije gotov. Postoji nekoliko inačica dizajna, objavljene su okvirne specifikacije na GDC-u, no pozorniji će čitatelj zamijetiti koliko si je Microsoft prostora ostavio za disanje. X-box će svojim izlaskom stvoriti neviđenu pomutnju na tržištu igara. Ostaje za vidjeti hoće li ga tržište prihvatiti. Poznajući mašineriju koja stoji iza njega, nameće se zaključak da hoće. S druge strane, takmac mu je Sony koji se s trona neće dati tako lako. Pobjednik će biti samo jedan, a od rata će profitirati samo kupci, kao što je sad slučaj s tržištem procesora. Više detalja o X-boxu Microsoft će zasigurno otkriti na ovogodišnjem Electronic Entertainment Expou (E3) gdje će, dakako, biti i Hackerovi novinari.

X-box na tržište kreće u drugoj polovici 2001. godine



Soba prepuna ping-pong loptica postavljenih na zamke za miševe koje odjednom počinju okidati. Ima ih petstotinjak, ako ne i više



AKTUALNO
- Presuda Microsoftu - kriv je!
- Igre preko Interneta - rat konzola
- hrvatske e-knjige





PREMIJERE
- Diamond Viper II
- Elsa Erazor X
- Saitek PC Dash
- Saitek Cyborg 3D
- D-Link USB PC Radio



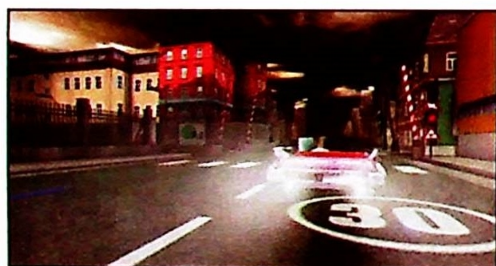
TELECOM
- ISDN u Hrvatskoj
- Motorola P1088
- novi ljepotani iz Alcatela
- video putem Interneta
- Ericssonov hibrid

(staviti sliku ericssonova hibrida)



MAC EXPRESS
- Linux Virtual PC for Mac
- Darwin na Intelu
- Multimedijski TouchScreen kiosci

(slika kioska sa raljama)



LIFESTYLE
- virtualni Graz u Unrealovom engineu
- MP3-ovi u kasetofonu
- Zagreb Auto Show



VIRTUALNA LJEPOTA
- Carrie-Ann Moss - ljepotica iz Matrixa

Dvostruko brži od drugih

najjeftiniji *informatički magazin*

samo **15** kn

dvotjedni informatički magazin

INFO EXPRESS

N O V I B R O J S V A K I H 1 4 D A N A

NE izlažite se NEPOGODAMA.



ŠTO JE TO GOLI PC?

To je PC kupljen bez predinstaliranog operacijskog sustava, što znači da je vaš PC beskoristan dok samostalno ne nabavite i instalirate sistemski softver. To je slično kupovini kuće bez krova. Jednako tako vas izlaže nepogodama.

Nekima je kupovina "golog" računala prilika da se uštedi nešto novca kopiranjem (tj. krađom) operacijskog sustava s drugog stroja, ili nabavkom nekim drugim nelegalnim načinom. Nemojte ni pomišljati na to. Tako se izlažete kršenju zakona, softverskim virusima i beskrajnim tehničkim problemima. Dosta prodavača računala koji ne planiraju budućnost htjeli bi da kupite takvo novo računalo.

Nemojte nasjesti. Zahtijevajte da je vaš novi PC potpuno opremljen legalno licenciranim operacijskim sustavom kojega je predinstalirao prodavač. Tražite prateći CD, priručnik i certifikat o autentičnosti. U suprotnom, tko zna kakvoj sramoti se izlažete?

GOLI PC

NE SRAMOTITE SE

Sumnjate li da neki prodavač instalira nelegalni softver, nazovite besplatni telefon 0800 32 32 32, ili pišite na e-mail: hotline@bsa.hr

PAZI DA JE legalno

Microsoft OEM **System Builder** Program

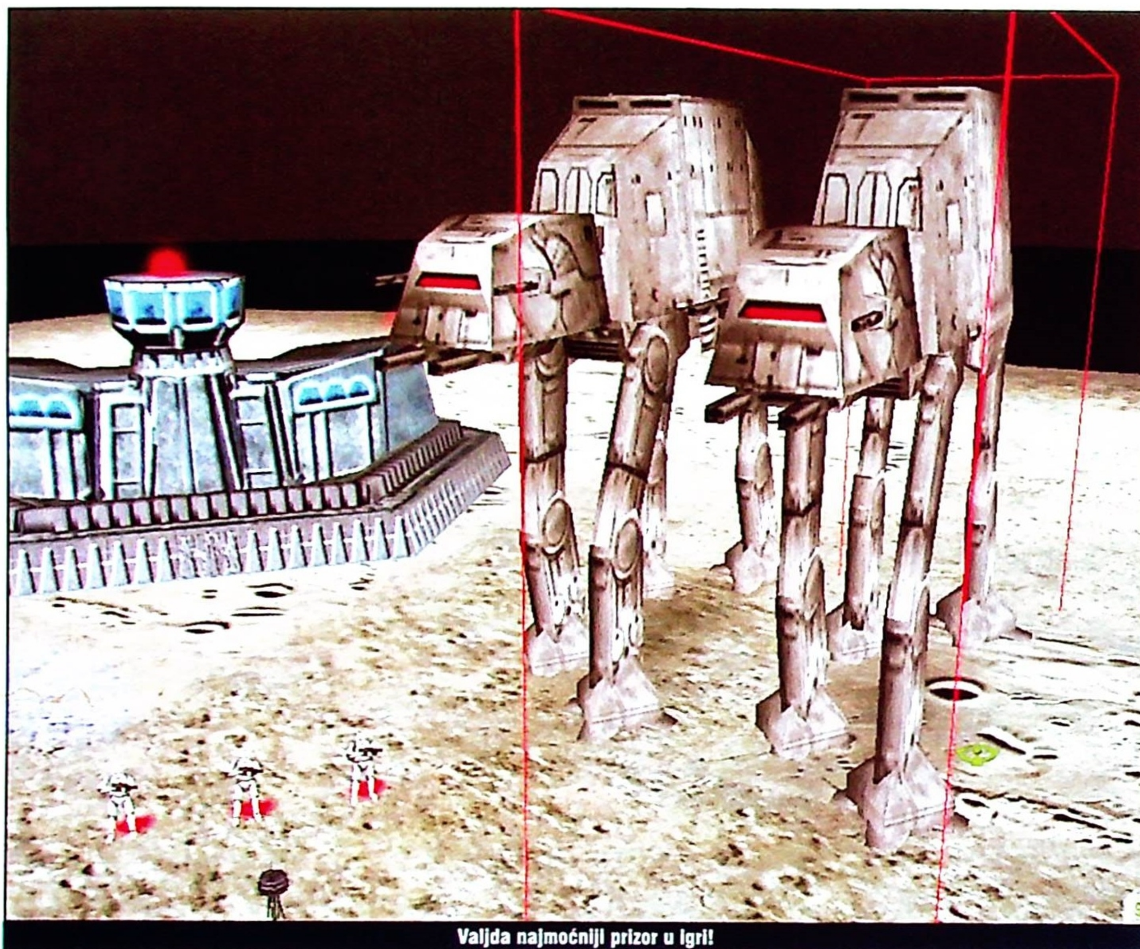
Microsoft

www.microsoft.com/croatia

Upravljajte satnijom Imperijinih hodača!

STAR WARS FORCE COMMANDER

Konačno! To je jedino što se može reći za ovu epsku Star Wars strategiju na koju smo čekali gotovo dvije godine...


Valjda najmoćniji prizor u igri!


Ova vam je struktura poznata iz filma


Katchunk, katchunk!

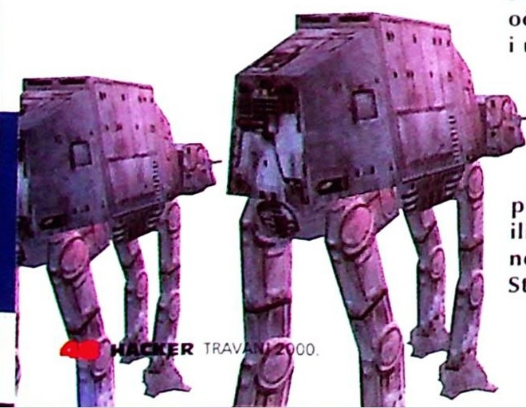

Noćne mislje neke su od najtežih

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Lucas Arts
IZDAVAČ	Lucas Arts
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266, 64MB, 8MB 3D VGA
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 128MB, G400
3D PODRŠKA	Direct3D, OpenGL
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet
PLATFORME	PC

Nevjerojatno je da do današnjeg dana još nitko nije napravio RTS u Star Warsovom svijetu. No, prisjetimo li se da je Lucas Arts jedina razvojna kuća koja ima autorska prava za tu franšizu, to i nije tako čudno. Čini se da Lucasovi momci više vole avanture i pucačine iz prvoga lica (u tu kategoriju ubrajam i svemirske *raspaljotke)* te ih je očito dosad bilo strah okušati se i u tom žanru. Kad su nešto slično i pokušali, i to u vidu očajne strategije na turnove imena Supremacy, tragično su popušili. No, pošto je prva filmska trilogija plodno tlo za igre tog tipa, prije ili poslije moralo se dogoditi neizbježno: dolazak čistokrve Star Wars RTS-ice!



SAMO MRTAV EWOKS JE DOBAR EWOKS

Ipak, stigla nam je mnogo kasnije nego što smo očekivali jer ju je pratio dug i problematičan višegodišnji razvoj. U međuvremenu je mnogo toga promijenjeno, a najvažniji je potpuni koncepcijski pomak od klasične top-down strategije s vektorskim jedinicama (nešto kao Total Anihilation) do potpunog 3D strategijskog iskustva. No jedno je bilo i ostalo isto: Force Commander je taktička igra smještena u scenaristički splet prve trilogije tih besmrtnih filmova. Glavni akteri cijele priče su dvojica braće odgojena u duhu Imperije koji služe u njezinoj monolitskoj vojsci. Njihove će sudbine tijekom igre biti stalno povezane sa širim događajima epskih razmjera koji se zbivaju oko njih. Prolazit će (a zajedno s njima i vi) kroz sve ono što smo vidjeli u tami projekcijske dvorane, s time da će im životi biti obogaćeni i nekim dosad neviđenim i tajnovitim zbivanjima. Upravo će ta scenaristička autentičnost povezati igrača na divan način s besmrtnim bitkama poput one na Hothu ili Endoru, a sve će biti logički ukomponirano i s BHCI komandnim računalom koji je zapravo izravna veza između zapovjednika i rata na terenu. Prema tome, baš je spajanje dosad postojećeg i novog scenarija s igračevom ulogom u svemu tome trebalo biti jamstvo da se oni koji jednom zaigraju FC nikad više neće odlijepiti od njega. No, iako u fabularnom dijelu sve štima prilično besprijekorno, odmah moramo raskrstiti s nekim negativnostima koje će itekako potkopati uživljavanje u igru.


Iako na njoj nije naglasak, i izgradnja baze je bitna za uspjeh


Statični turreti temelj su obrane svake baze


Obranite Hoth i izmijenite razvoj situacije

Ma ljudi, ipak je ovo Star Wars!

ZRNATE SLIKE

Lucas Arts je oduvijek bio poznat po tome da su sve animacije u igri bile na zavidnoj razini. Sjetite se samo odličnog X-Wing Alliancea. Nažalost, ove ovdje su prilično zrnate, a broj sličica po sekundi ne premašuje 15. One su samo još jedan od dokaza da je ova igra uistinu bila godinama u razvoju i da su dotične animacije sigurno bile izrađene u vrlo ranim fazama. Zaboga, barem su ih mogli ponovno prerenderirati u kakvom moćnijem potjerivaču poput zasad najupečatljivijeg Bink videoplayera. Drugi put, Lucas Arts, drugi put...





▶ Uzorci kompresije i mali frame rate ovih animacija neće obradovati ni jednog Star Wars fanatika













LORD VADER ŽIVI I DALJE!

Prvi, zapravo i osnovni problem, je čisto tehničke prirode, a tiče se nesretnog sučelja. Iako je ono sklepano prilično razumno i logički struktuirano, jedna banalna greška nikako mi ne da mira: ne reagira na komande onako kako bi trebalo, tj. odmah i bez odgadanja! Pazite ovo, nakon svakog pritiska tipke ili nekog složenijeg manevra mišem, potrebno je oko pola sekunde da bi se željena radnja pretočila u djelo! Znači, stisnete li *zoom in* tipku, zumiranje će početi tek nakon pola sekunde, što itekako ide na živce. Taj problem prati apsolutno sve radnje u igri, a posebice manipuliranje kamerom koje je itekako bitno za strategiju koja se odvija u trodimenzionalnom svijetu. Možda će sad netko misliti kako pola sekunde nije mnogo, no kad igrač u kratkom vremenu mora obaviti na desetine korekcija kamere, izdavati komande trupama itd., sve se zna pretvoriti u vrlo dosadan i dozlaboga glup problem. Za dotičnu smo nebulozu očekivali spas u *patchu* koji smo skinuli s neta, no ni nakon njegove primjene ništa se nije promijenilo. Stoga palac dolje odmah na početku jer su ovakve naizgled irelevantne dječje bolesti dovoljne da mnoštvu igrača ogade igranje na samome startu. Ovome treba dodati i debilno sporo uklanjanje izbornika s dna ekrana koje omogućuje taktiziranje na mnogo većoj i preglednijoj površini. No ako progutamo tu gorku pilulu, uočit ćemo i neke pozitivne stvari koje su nužne za svaku modernu RTS-icu. Drugim riječima, možemo biti zahvalni što su nam autori omogućili poigravanje sa svim modernim mogućnostima igara ovoga tipa poput naprednog *Waypoint* sustava, inteligentnog grupiranja jedinica, pregledne i čitke karte, predefiniranih modova napada i tako dalje. Da nema toga, sve bi izgledalo još crnje te stvarno ne znam kako bi igra tada uopće funkcionirala. Pomoću navedenih komandi bit će moguće upravljati s više od 70 (sedamdeset) tipova kako Imperijinih, tako i pobunjeničkih tipova jedinica. Kako se i najavljivalo, u igri postoje sva moguća vozila i letala koja su se ikad pojavila na filmu, s bonus dodatkom nekih novih, nikada viđenih. Igraču će na zapovijed odgovarati horde Imperijinih jurišnika, snowspedera i tenkova! Za doista blistave momente pobrinut će se famozni *tie fighteri*, *x- wingovi* i ostala letala a kao posebna poslastica poslužit će komandiranje famoznim AT-AT-ovima. Njihova grafičko-zvučna prezentacija je toliko uvjerljiva i moćna da ćete neko vrijeme odvojiti samo da biste ih se nagledali, a za svaku je pohvalu pozornost posvećena i najmanjem detalju. No osim standarde SW menanžerije, u opticaju su i neke specijalne jedinice poput Lukea Skywalkera, Hana Soloa, dlakavog Chewbace pa i samog princa Tame, Lorda Vadera. Opisana škvadra funkcionira poput ostalih *mission critical* trupa viđenih u drugim strategijama, a hvali se i nekim posebnim sposobnostima. Nakon što ih vidite u akciji, komandosi i snajperisti iz Tiberian Suna djelovat će vam poput impotentnih balavaca!

NEMA VIŠE TANK RUSHA

Sve ćete ih voditi kroz 24 podugačka nivoa koji će se odvijati diljem galaktičkim ratom zahvaćenih planeta kojih ima oko deset vrsta i svaki se diči potpuno drugačijom grafikom i reljefnim značajkama, a dodatnim grafičkim efektima pridonijet će i igranje po danu, po noći, u zoru i sumrak. Prema tome, konačno ćete iz prve ruke vidjeti

STARI KONCEPT

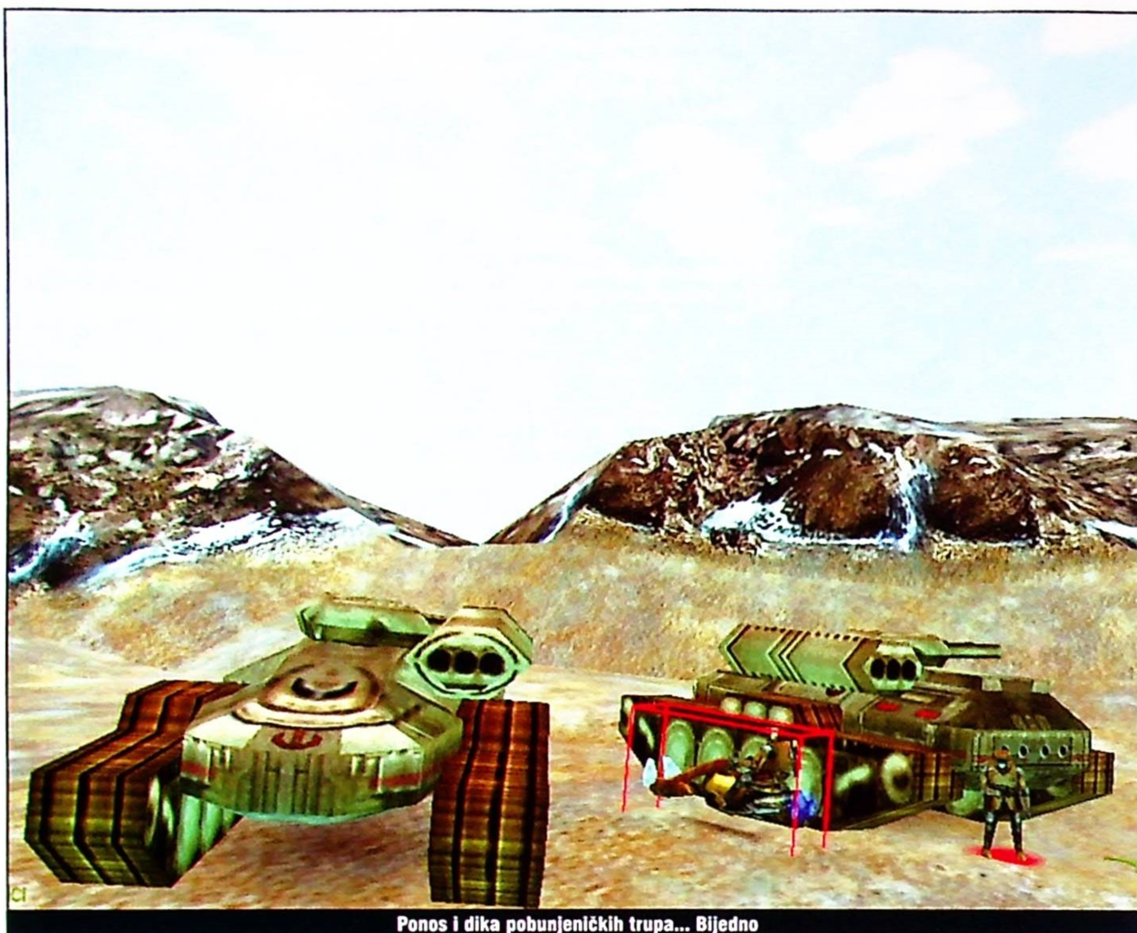
Na netu smo iskopali neke stare slike koje pokazuju kako je igra u početku zamišljena. No, tijekom razvoja, potpuno se napustio taj kocept da bi se dobilo ovo što danas imate pred nosom. Iako su jedinice bile potpuno vektorske, teren je bio u 3D-u utoliko što je sadržavao brjegove i doline. Kamera je, kao što vidite, bila nešto fiksnija, što i nije tako loše znamo li koliko problema može stvoriti ona dinamična. No, možda je i bolje što se odustalo od takve grafičke prezentacije jer ona ne bi mogla ni u snu iznjedriti divne scene koje FC danas podržava.







▲ Iako igra nikad nije ugledala svjetlo dana u ovome obliku, na Internetu se može štošta iskopati


Ponos i dika pobunjeničkih trupa... Bijedno


Zovem se Hajdi i ja sam pobunjenik


Hajde da satremo i kojeg AT-ST-a


Vrlo, vrlo impresivno i monumentalno!

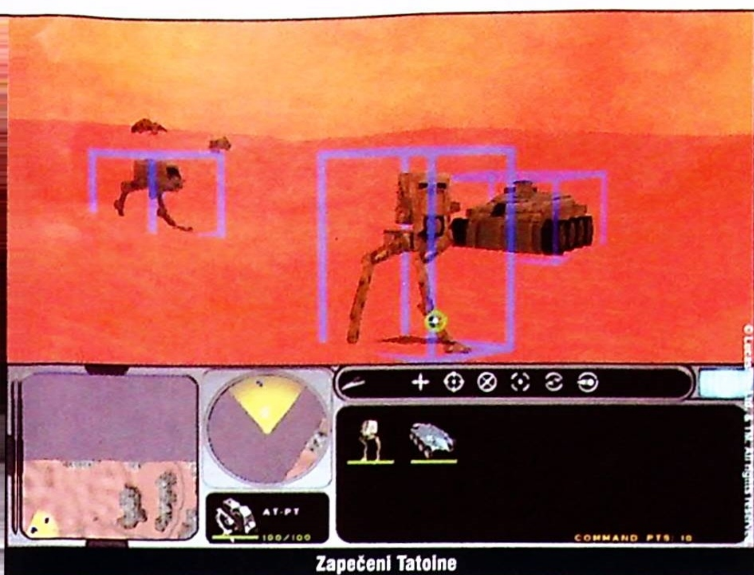
kako izgleda vođenje rata na lokacijama koje su nam tako poznate iz naših mladih dana. Što se tiče samog ratovanja i svih logističkih operacija potrebnih za njegovo uspješno privođenje kraju, ono je nešto drugačije od onoga na koje smo dosad navikli. Iz igre je potpuno izbačen resource menagment kako bi igrač svu svoju pozornost mogao usmjeriti na taktičke manevre. Kako ste već imali prilike pročitati u najavi, sve se temelji na skupljanju komandih bodova koje dobivate nakon neke uspješno izvedene operacije. One se uglavnom svode na uništavanje neprijateljskih trupa, zauzimanja baze i sl., a bodove je najlakše predočiti kao novac kojim popravljate oštećene trupe i kupujete nove. Fora je u tome da nad svakom borbenom zonom lebdi Imperijin razarač (ili pobunjenički transporter) od kojega možete naručiti željeni hardveraj, nakon čega će vam on biti i poslan. Vrijeme potrebno za dostavu jedinica zapravo je analogno proizvodnji iz drugih igara, a na isti način možete graditi i neke strukture da biste ojačali bazu. Moram reći da ovaj sustav funkcionira gotovo besprijekorno jer su se jednim udarcem izbjegla dva problema. Prvi je bio nekima omiljen, a zapravo malouman *tank rush* koji je, osim ograničenom lovom, dodatno onemogućen i ograničenošću broja jedinica koji je različit za svaku pojedinu misiju. Drugi se pak ticao igara koje kao ni ova nisu imale upravljanje resursima. Naime, u njima je osnovni problem bilo to što je igrač imao ograničen broj trupa po misiji koje je mogao lako izgubiti i igri reći doviđenja, dok se ovdje, ako se potrudite, to nikad ne bi trebalo dogoditi (*razrokajte* nekoliko gadova, skupite lovu i osnažite vojsku). Osim toga, oni ratnici koji prežive ponovno će zaratiti u idućim misijama i tako stjecati dragocjena iskustva koja će im ojačati napadačke i obrambene mogućnosti. Za dodatnu individualizaciju vojnika pobrinula se i mogućnost njihova preimenovanja, tako da se moćni jurišnici mogu odazivati i na imena poput Mihalj, Mirko, Zvonko i Zdravko. Povećanje njihove borbene spremnosti dobro će doći i protiv prilično pametne umjetne inteligencije koja je utemeljena na mnoštvu predefiniranih skripti ponašanja. Iako AI nikad ne može parirati ljudima, nitko vam ne brani da zaigrate u multyplay modu s najviše četiri igrača na karti i konačno odlučite na čijoj je sila strani.

A PRIČA IDE DALJE...

Igrali sami ili u društvu, nagledat ćete se epskih prizora borbi čijoj sveukupnoj atmosferi pridonosi solidna grafika i originalni filmski zvuk. O odličnoj glazbi oplemenjenoj fenomenalnom električnom gitarom nije potrebno ni govoriti...

Svi će ti elementi stvoriti stvarno jedinstven ugođaj koji smo toliko dugo čekali maštajući kako će se jednog dana SW moćne trupe pokoriti svakoj našoj zapovjedi. Taj je dan konačno došao, no nažalost nije onako radostan kakvim smo ga zamišljali. Istina, grafika je lijepa, zvuk još bolji, trupa i građevina ima i previše, a i samo je taktiziranje prilično ispolirano, no zbog nekih problema duboko utkanih u samu Force Commanderovu srž ovaj proizvod neće ispuniti sva naša očekivanja. Još jednom treba podsjetiti na ispodprosječno sučelje, a ni činjenica da je izostalo skupljanje zlata ili tiberiuma neće obradovati baš svakog igrača. No to ne bi trebalo biti od presudne važnosti jer je SW: Force Commander ionako namijenjen hard core RTS-ašima i sljedbenicima franšize koji će ga sigurno igrati i odmah zavoljeti, a na neke gore-opisane pro-




Zapečeni Tatoine

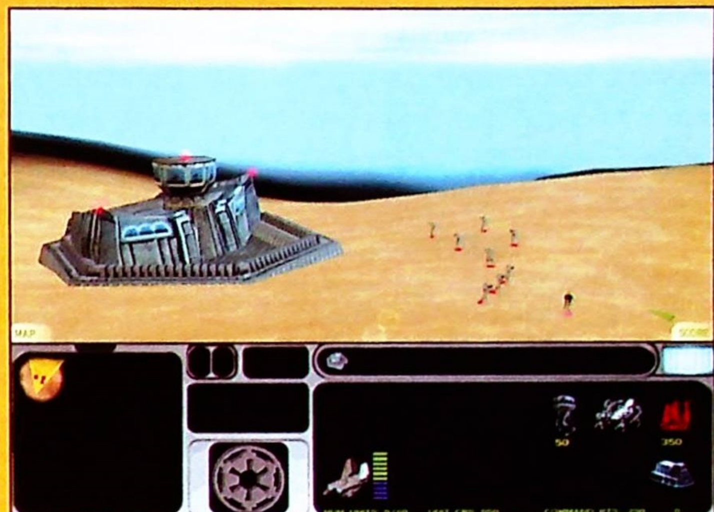

Trupe se pomiču u pravilnoj formaciji, što je prilično zgodno

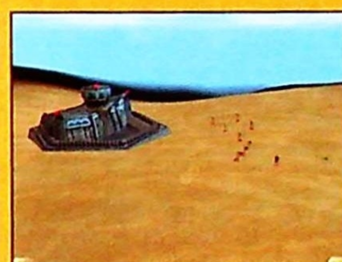

Biranje mjesta za TIE sletnu pistu


Sad si frajer kad su oko tebe velika braća!

ZOOMING

Sve strategije u 3D-u podrazumijevaju kameru kojom je moguće manipulirati po volji. Tako je i ovdje, kameru možete rotirati, pomicati i zumirati, a posebno je zanimljiva opcija fiksiranja pogleda za pojedinačnu jedinicu. Na taj se način borba može promatrati iz samog središta ili ju je pak moguće kontrolirati iz nešto šireg pogleda. Problem je što kamera, kao i sve druge kontrole, pati od neresponsivnosti na pritiske tipki, što posebno dolazi do izražaja u kakvoj napetijoj borbi gdje prtljanje s kamerom može upropastiti konačni rezultat. Spas za taj problem može biti uporaba miša pomoću kojeg također možemo manipulirati pogledom, no ni on nije savršen jer se kursor ne pomiče potpuno glatko! Osim toga, zbog čudnog default pogleda koji se voli centrirati iza leđa jedinica, igrači će najčešće pribjegavati onome odozgo, gdje se pak ne vide svi grafički detalji. Pošto je doista najlakše igrati u potpuno odzumiranom top-down pogledu, ponekad se pitam ne bi li bilo bolje da su igru napravili u dvodimenzionalnoj grafici.


Izbornik u donjem dijelu ekrana uistinu je prevelik i otežava igranje


Nije li ovako ljepše?


Gledajući ih sleđa, nećete vidjeti ni prst pred nosom


Usmjeravanjem pogleda na pojedinu jedinicu mogu se uočiti svi njeni grafički detalji


Najpregledniji pogled svakako je ovaj odozgo, no onda ne vidite ljepote detalja

Da su ispravili probleme sa sučeljem, autori FC-a bi si na leđa natovarili totalni hit



...bleme neće se ni osvrnuti. Za sve ostale dovoljno je reći da je Force Commander trenutačno najbolja strategija u Star Warsovu univerzumu do današnjeg dana. Heh, dio razloga koji objašnjava njenu premoćnu kvalitetu sigurno leži i u tome što je i jedina! Za kraj jedno pitanje: što mislite koliku bi ocjenu dobila igra koja bi u svim pogledima bila identična ovoj, s tom razlikom da se ne odvija u SW-u nego u nekom posve nepoznatom i friško rođenom univerzumu?

Ne vjerujem da bi brojka prešla sedamdeset...

ALTERNATIVNO

STAR TREK: ARMADA
Još jedan RTS iz vrlo popularne space opere

TIBERAN SUN
Trenutačni RTS benchmark

OCJENA

Prilično stereotipna strategija zapakirano u lijepo ruho i besmrtnu STAR WARS franšizu koju muče neke početničke greške

82%

Najvjernija simulacija automobila o kojem svi sanjaju

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

PREPORUKA MJESECA

Rijetko koja igra doživi 5 nastavaka. Osim glupih RPG-ova (da, ima nas u redakciji koji ih ne volimo). Dodamo li da u igri vozite Porscheove automobile, ni manje ni više nego 80-ak modela, napetost raste. A još kad znamo da je riječ o Need For Speed serijalu, tulum može početi...



Grafika još nije na razini stvarnog svijeta, zato pogledajte jedan od najljepših automobila današnjice, upravo onaj koji će autor ovog teksta kupiti za honorare (maketicu Burago)

PIŠE **Patrik Pecinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Electronic Arts
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB , 4MB Direct 3D
NAŠA PREPORUKA	P466, Voodoo 3 3000, 64 MB
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet
PLATFORME	PC

Electronic Arts je skovao dugoročni plan kako namlatiti hrpu love. U prilog mu ide i iznimno dinamičan razvoj elektronike i stalna poboljšanja osobnih računala jer tako svakih nekoliko mjeseci do godinu dana može izdati nastavak jedne od svojih brojnih turbopopularnih igara. Tako je Need For Speed, legendarna arkadna simulacija, doživjela dosad četiri (i pol) inkarnacije, a na vrata nam je evo pokucala i peta.

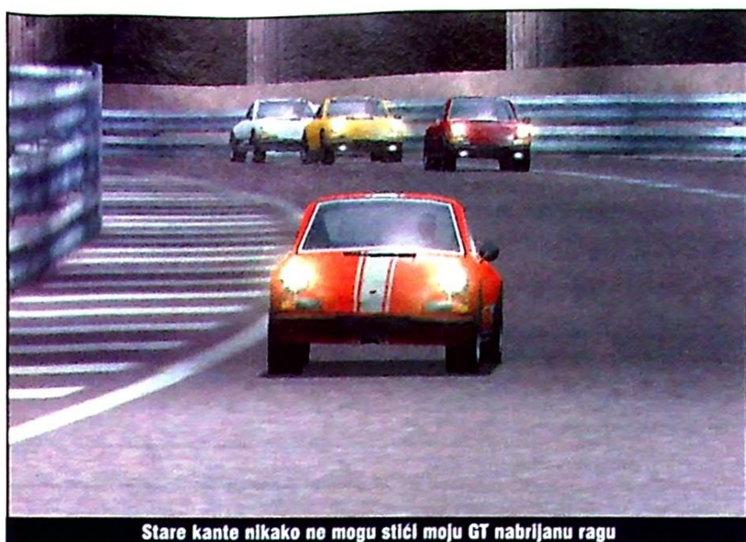
NFS5: Porsche Unleashed donosi mnogo toga novog. Gledajući iz perspektive razvoja serijala, ono što je bilo kvalitetno, ostavljeno je ili neznatno dorađeno. Prigovori i prijedlozi NFS zajednice su uvaženi i, koliko su mogućnosti dopuštale, ubačeni u igru. Riječ je zapravo o trkaćoj igri. Ni previše realnoj, ni previše arkadnoj. Dobro, mrvicu više arkadnoj zbog straha proizvođača da će igru odbiti novi vozači NFS svijeta. Bit će tu malo kupovanja automobila, zamjenjivanja dijelova, pa čak i putovanja kroz vrijeme.

PORSCHE

Uspjeh Need For Speed serije igara je razumljiv. Igrači nakratko postaju vozači automobila iz svojih snova, automobila iz stvarnog života. A koji je auto ljepše sanjati i voziti od legendarnog njemačkog *Porschea*. Kao što mu i ime kaže, Porsche Unleashed posvećen je samo jednoj marki vozila, *Porscheu*. U igri, doduše, srećete i ostale tipove automobila, no oni su ondje samo radi dočaravanja prometa, ne možete ih voziti, barem ne bez nekakvog *hacka*. Vrlo visak stupanj realnosti u igri postignut je zahvaljujući suradnji Electronic Artsa i Porschea. Ne morate brinuti – sve je autentično. Modeli automobila su krajnje realni (nevjerojatno, ali uočljiva je čak i razlika između dva različita modela 911-ice koje dijele samo dvije-tri godine), zvuk je vrhunski (mislim na zvuk motora), interijeri realni i detaljni (hmm, uvjetno rečeno, mogli su biti daleko bolje rješeni)... Iako sve nije savršeno, možemo vam već sada otkriti da je riječ o najrealnijoj prezentaciji (arkadne, hehe) vožnje do sada na PC-u.

NANOVO ROĐEN

Need For Speed serijal je na neki način preporođen ovim nastavkom. Naime, stvoren je potpuno novi 3D podsustav koji omogućava daleko realniju 3D grafiku i, što je vjerojatno pravim fanovima daleko bitnije, poprilično realniji doživljaj vožnje. Ne bih vas davio grafičkim ekstravagancijama koje smo zamijetili tijekom


Stare kante nikako ne mogu stići moju GT nabrijanu ragu


Ponekad treba pribjeći prljavim metodama – i izgurati protivnika s ceste


Porsche vs. yugo wannabe. Ja još vozim, on ne...

Nakon upornog lobiranja NFS zajednice, vraćene su segmentne staze iz NFS jedinice koje mnogima toliko nedostaju

višednevnog (tjednog) igranja što ih donosi novi grafički sustav i koje je moguće opisati samo čudnim izvedenicama iz engleskog (znate one, tipa anizotropno filtriranje i slične), prijeđimo na konkretne učinke novog fizikalnog podsustava. 3D modeli automobila sigurno su bili izazov. Svaki ljubitelj *Porschea* zna da su mu modeli većinom potpuno zavojiti, bez pravilnih ravnih ploha, koje je teško realistično napraviti s ograničenim brojem poligona. Ali EA-u je to uspjelo. Modeli su za 5. Moguće je otvarati vrata i poklopce prtljažnog prostora, paliti pokazivače smjera... Pazite detalj, ovisno od modela, čak su i svjetla različite boje i intenziteta - stariji modeli imaju slabija žućkasta svjetla, a noviji vražje snažne halogene lampe. I vozač je ovaj put detaljno napravljen i animiran, u skladu sa zakonima fizike i kretanjem auta. Sljedeće stvar koja zaslužuje pozornost, ali i divljenje je potpuno novi fizikalni model svijeta u kojem se utrkujete. Prisjetite se samo kako su čudne putanje imali automobili u prošla četiri NFS-a. Pozorniji je promatrač mogao zamijetiti, pogotovo pri *replayu*, da se ne kreću sasvim po cesti nego pomalo lebde iznad nje. To je ograničenje nametnula pojednostavljena prezentacija modela automobila koja je pretpostavljala cijelu masu automobila u jednoj točci. U Porscheovom fizikalnom svijetu automobili su određeni četirima točkama, što znači njihovu daleko bolju prezentaciju, što vizualnu, što po osjećaju vožnje. Bilo da proučavate vožnju ili *replay*, ovdje automobili kao da su zalijepljeni za cestu – sve dok ne pretjerate i skočite ili vam se jedan kotač digne u zavoju... Predivno za gledati, dosad najbliže stvarnosti.



PORSCHE

ALI, TOTALNO STVARNO!

Bez greške, već nakon prvih krugova jasno je kakvi su Porscheovi automobili. Vjerna vizualna prezentacija svijeta itekako je bitna za uživljavanje u igru. Itekako pomaže uvođenje oblika staza iz realnog života. Da, dobro ste naslutili - dugačke, ravne, a ne kružne dionice su se vratile! Po slobodnoj procjeni, riječ je o dionicama od kakvih 8-12 km otvorene ceste (prosjek prolaska staze je 3-5 minuta). Ajme, užitka... Definitivno najbolja staza je *Autobahn* (njem., autocesta) - nudi višestruka grananja, podvožnjake, nadvožnjake, bliski susret s međugradskim vlakom i slične ljepote koje projure pokraj vas takvom brzinom da ih jedva zamijetite dok *turirate* tek kupljenu zvjerku. Još jedan bitan element zaslužuje

POSTOJE LI I DRUGI PORSCHEI OSIM 911-ice?

Dakako da postoje! Mi vam ovdje predstavljamo omiljene modele koje smo vozili u igri, a ne bismo se bunili kad bismo ih vozili i u stvarnom životu. Sve su slike izvađene iz minimalističke kronološke fotobaze podataka koja prezentira Porscheov razvoj kroz desetljeća.


▲ 911 GT2 - Prekrasna srebrna trkaća inačica 911-ice


▲ 911 GT3 - Dodatno unaprijeđena trkaća varijanta


▲ 914 - neuspješan pokušaj prodora u jeftiniji segment tržišta


▲ 924 - Uspješan model, pristupačniji, a još uvijek opakih performansi


▲ 928 - nešto veći model, za obitelj koja živi za brzinu

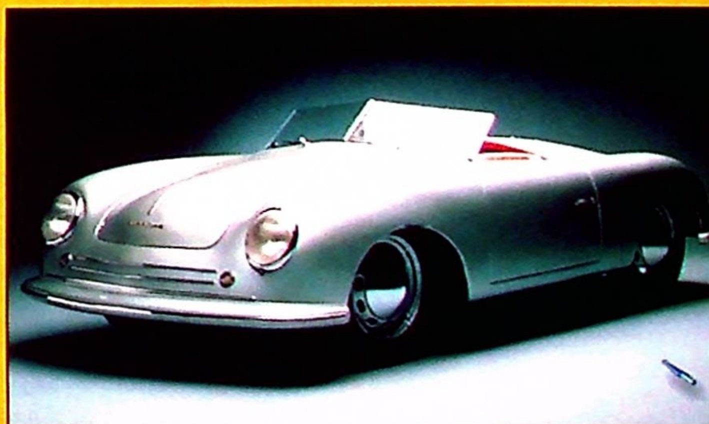

▲ 935 - jako smiješan, ali prilično uspješan trkaći model


▲ 959 - nabrijana trkaća inačica tadašnje 911-ice


▲ 911 GT1 turbo - nova inačica iznimno popularne 911-ice


▲ Ovakvoga (samo crnoga) vozi Tom Cruise u Mission Impossibleu 2


▲ Boxster - jurilica za one željne *feelinga* koji 911 stvara, ali nešto plićeg džepa


▲ Prvi, legendarni model

Konačno smo dočekali grananje staza i to vrlo konkretno, a opet realno. Pripazite samo na križanjima...



Vožnja šumom je najrealnija do sada – kombinacija poligonalnog drveća i inteligentne pozadinske teksture daje pravu dubinu šumi



O snazi grafičkog sustava govore i ova tri različita tunela. Inače, izvori svjetla su stvarni, realistično se reflektiraju od sjajnog lima vašeg bolida

sve pohvale. Konačno je omogućeno utrkivanje s proizvoljnim brojem takmaca na otvorenoj cesti, uz gustoću prometa po želji. Yess! Konačno... Realnost non plus ultra. Err, uvjetno, jer je tih automobila koji simuliraju promet još uvijek premalo (valjda se išlo na igrivost, a ne realnu prezentaciju gužve za vrijeme *rush houra*), a izgledaju kao škrinje na kotačima s ružnom teksturom. Ili *Yugo* u najboljem slučaju. Detaljni modeli svakako bi dodatno usporili igru (zamjetna su usporenja kad se na ekranu pojave 3-4 *Porschea*, a kako bi tek bilo s dvadeset detaljnih automobila). Očigledno, engine se guši zbog nemogućnosti grafičkog sustava da obradi veliku količinu poligona koja mu biva servirana (*fill-rate* nije problem jer igra ide glatko uz jedan automobil i u 1920x1440). Zamjerka engineu se odnosi na nepodržavanje naprednih T&L funkcija koje tako zorno ilustrira GeForce kartica u svojem Porsche 911 demou. Možda u sklopu neke buduće zakrpe? Ili u idućoj inačici Need For Speeda? Dakako, u igru je ugrađena i fizika oštećenja automobila. Iako možda nije na stupnju realnosti kakav poznajemo iz Carmageddona, svakako je za pohvalu. Poligoni se metamorfiraju, mijenjaju se teksture, stakla pucaju. Pravom zaljubljeniku pogled na razlupanu 911-icu izmamit će suzu u oku...

MJUZA

Uz jurnjavu cestama pri brzinama većim od 200 km/h, prava glazba itekako može podignuti raspoloženje. Ovaj se put EA nije potrudio angažirati poznate umjetnike nego su uzeti kvalitetni elektronički uradci anonimnih glazbenika. Većina stvari je *techno* ili *techno-trance* žanra, s malim koketiranjem prema *drum 'n bassu* i *jungleu*. Jako "uplifting". Podiže razinu adrenalina bili vi

NAČINI IGRANJA

Kako igranje ne bi ubrzo postalo monotono i dosadno, načinjeno je nekoliko specifičnih modova igre

SINGLE PLAYER

Ovaj mod predstavlja brzu akciju za one kojima se ne da ili nemaju vremena igrati zahtjevniji Evolution i Factory Driver modove. Sastoji se od tri podvrste igre. Brza utrka stavlja vas odmah u akciju, birate između dostupnih automobila/staza ovisno o tome kako ste napredovali u Evolution i Factory Driver modovima. Čak i kad završite oba napredna moda, ovdje nećete moći pristupiti svim automobilima i stazama

EVOLUTION

Evolution mod moguće je usporediti s karijernom igrom iz NFS četvorke. Mod je nazvan tako jer zajedno s Porscheovim automobilima prolazite kroz tri ere – eru klasičnih *Porschea* čija cijena kasnije doseže astronomske razmjere, zlatno doba *Porschea,* kad su se rodili najpopularniji modeli kao što je 911, te modernu eru, koja mrvicu seže čak i u budućnost (nemojte se previše radovati, možda koji mjesec) u kojoj vozite sofisticirane cestovne zvijeri. Između era nudi vam se mogućnost igranja specijalne utrke gdje možete osvojiti rijetke i vrijedne modele. Kroz seriju turnira zarađujete novac, nadograđujete automobil da biste ga eventualno zamijenili bržim u doglednoj budućnosti. Turniri imaju različita uvjete sudjelovanja, od vrste pogona preko modela automobila, ali postoje i oni bez ograničenja. Uistinu je moguće nadograđivati brojne dijelove na automobili, no pod dojmom smo da su stvaratelji igre strepili od toga da ne zakompliciraju previše stvar, pa su sve previše pojednostavnili. Kad se samo sjetim kako je to divno riješeno u Gran Turismu na PSX-u... Novac nije preveliki problem pa ako ste iole iskusan vozač, uvijek će ga biti dovoljno (jasno uz sitna preprodavanja automobila i dijelova...).

FACTORY DRIVER

Najveća inovacija u NFS način života. U arkadno-trkaću simulaciju unosi igranje po misijama. Član ste razvojnog tima koji testira Porscheova vozila. Imate priliku voziti jedinstvene automobile, pokazati svoju vještinu za volanom; ali i raditi neke trivijalne stvari - voziti neki automobil od točke A do B ne ograbavši ga pritom, u zadanom vremenu i kroz gust promet. U ovom modu pojavljuju se i policajci, no ne zaustavljaju/ne uhićuju vas, samo vam smetaju na cesti i šarene okoliš svojim *blicerima*.

MULTI PLAYER

U više igrača moguće je igrati na nekoliko načina. Spajajući se izravno s protivnikom preko modema (peer to peer modem), spajajući se izravno preko Interneta (peer to peer Internet), preko posebnih Internet servera i, naravno, u lokalnoj mreži.



Jedna brza utrka s nasumce odabranim protivnicima, pet minuta do odlaska na posao



U factory modu se pojavljuju neki zanimljivi likovi i s vama se natječu

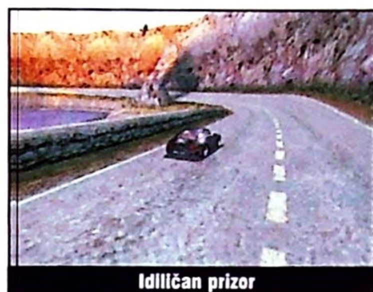


Kao tvornički vozač dokazujem svoju umješnost zaobilazeći čunjeve



U evolution modu pazite malo bolje na auto nego ja u utrci iz koje je ova slika


Suptilini odbljesak automobila od kapljica vode na cesti i kiša...


Idiličan prizor


Monte Carlo

...skloni elektroničkoj glazbi ili ne. U krajnjem slučaju, glazbu možete i isključiti <F9>. Zvuk motora prodoran je i jak. Pogotovo ako ste dodatno uložili u subwoofer. Zvučni efekti i nisu neka pretjerana sreća, pogotovo što se ambijentalnih zvukova tiče (zapravo, kad se voziš autom, ne čuju se nikakvi zvukovi). O.K., otpisujemo ovu primjedbu, zamjenjujemo je kritikom plitkih zvukića međusobnog kršenja automobila.

POTPUNA KONTROLA...

...troškova? Ne baš - ako ste upoznati s cijenama Porscheovih modela i količinama goriva koje sagorijevaju. Ipak, Porscheovi su automobili poznati po iznimnoj kontroli pri velikim brzinama. Što je model noviji, to je osjećaj prijanjanja za cestu veći (i G sila na želudac veća...). Naravno, rečeno se ne odnosi na brzine veće od 220 km/h, kad se podvozje i najnaprednijeg modela počinje tresuckati. Potrebno je uistinu poprilično vještine da biste kontrolirali svoj *Porsche* jer nema tu vožnje brzinicama 120-140 km/h, protivnici *gare* do daske i jedini način da pobijedite je "pedal to the metal"! Imajte na umu da je mnogo važnije zadržati kontrolu nego zadržati desetak kilometara brzine u zavoju jer zabijanjem u prepreku, em usporavate, em vam se oštećuje auto. A oštećen automobil, pogotovo ako je problem u kotačima, krajnje je neugodan za vožnju. Model automobila u četiri točke omogućava daleko bolji i relaniji doživljaj vožnje, pogotovo iz kokpita, kad se sve realno naginje. Izvrsno je napravljeno ponašanje amortizera. Idealan način kontrole je analogni upravljač, bilo joystick ili volan, no zadrti tipkovničari (u koje se ponosno ubraja autor ovoga teksta) *tipkaranjem* po četirima tipkicama smjera i dvjema za promjenu brzina moći će napraviti čuda. Kad se malo okuražite i shvatite kako kontrolirati proklizavanje dodavanjem gasa i oduzimanjem/dodavanjem volana, brzine rastu i počinjete voziti kao profić, po idealnoj liniji između zavoja. Kako bih u cijelosti mogao procijeniti realnost kontrole Porscheovih modela, zamolio sam redakciju da mi iznajmi *boxstera* na nekoliko dana. Bijah glatko odbijen...

SKRATI, BURAZ...

Jedno neka odmah bude jasno. Dokle god ja pišem, Need For Speed neće dobiti ocjenu manju od 90 posto. Ocjenu veću od 97 inako nikad nitko nije dobio, ma neka bude 94, i to 94+. Mnogo je toga novog, mnogo je toga bolje napravljeno, i mnogo je toga brže. S druge strane, nije stvarnost pa će vam još teže pasti vlastita nemogućnost kupnje ovakvog autića za osobni užitak. Možda mi se domaći zastupnik Porscheovih autića nakon ovoga smiluje i podari jednog. Bio bih skroman, *boxster* bi mi bio dostatan...


Ovakav auto vozi Dylan iz nekoć popularne serije. Jedan od najboljih vozača u igri također se zove Dylan. Slučajnost, ili?


U idućem nastavku očekujemo potpunu facijalnu animaciju modela. Stvarno...


Vozeći autocestom, u jednom trenutku prolazite kroz naplatne kućice - brzinom od 234 km/h

WEBOTEKA

Službene stranice, znalački složene, nude najbitnije informacije o PC i PSX inačicama igre, standardnu količinu informacija, mogućnost narudžbe igre preko mreže – i uskoro, atraktivne aute koje ćete moći skinuti kao i trkaću izvedbu popularne 911-ice – GT3.


www.needforspeed.com/porsche/index.htm

Jedan od glavnih portala NFS scene. Ima mnoge podružnice na kojima možete saznati uistinu sve o NFS svijetu. Tu su rekordi, snimke vožnji, upute o modeliranju i prerađivanju automobila, slike iz igre, cheat programčići i sve ostalo što bi obožavatelj Need For Speed serijala mogao poželjeti.


www.porsche.com

Službene Porscheove stranice. Obiluju informacijama i predivnim sličicama automobila snova za vaš desktop...


www.nfscheats.com

Konačno je moguće voziti utrku protiv više protivnika, na prometnoj cesti. Veliki plus realnosti cijele igre

ALTERNATIVNO

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT
Policajci se vraćaju. Male nelogičnosti su predstavljale kružne staze s običnim cestama i prometom, ali, Bože moj, nitko nije savršen. Život su mu produljili brojni dodatni automobili koje je moguće naći na Internetu.

NEED FOR SPEED 4: HIGH STAKES
Prošli NFS uvodi karijerski način igranja. Predstavlja vrhunac pretpotopnog 3D podsustava koji je prvi put korišten u NFS-u 2. Uvodi mogućnost utrkivanja za automobil. Izgubite utrku, gubite i automobil. Dakako, i obrnuto. Na Internetu postoje stotine novih automobila koje su radili obožavatelji jakih automobila iz svih krajeva svijeta.

DETHKARZ
Iza ovog maštovitog imena kakvo može izmisliti samo jedan Australac (Melbourne House, proizvođač ove igre je iz Australije) krije se odlična futuristična utrka predivne grafike i maštovitih vozila. Igra kojoj se autor ovog teksta svako malo ponovno vrati...

OCJENA

Iako su ispravljeni nedostatci prethodnih nastavaka, nažalost - postoji samo je jedna vrsta automobila. I u 3D engineu ima mjesta poboljšanjima i optimizaciji iako je, baz daljnjega, daleko bolji od prethodnog

94%

(Pre)krvavo dobro!

SOLDIER OF FORTUNE

PREPORUKA MJESECA

Ne morate studirati medicinu da biste imali priliku rastaviti i proučavati dijelove ljudskog tijela natopljenog krvlju. Ne, ovo nije medicinska enciklopedija. Ovo je igra kojom ćete najbolje moći izraziti svoju tamnu stranu, ovo je najkrvoločniji FPS dosad. Zaboravite sve moralne prodike o dobrom i lošem ukusu, pripremite se za priču Johna Mullinsa!


Malo smo ga recnuli, a sada ćemo ga sasjeći


Ondje je nekad bio satelit. Zahvaljujući rocket launcheru, sada više nije

Velike face sa strane, I najveća faca u sredini

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Raven Software
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 64 MB RAM, Voodo 1
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 64 MB RAM, Voodo 3
3D PODRŠKA	Voodo, DirectX
MULTIPLAYER	Modem, Internet

Živimo u okrutnom svijetu punom krvi i nasilja. Svjedoci smo svakodnevnih napada terorista, ucjena, katastrofa, ubojstava i svih mogućih oblika nasilja. Ratovalo se na Bliskom istoku, u Iraku, u Hrvatskoj, na Kosovu i sada u Čečeniji. Za one kojima ni to nije dovoljno, tu su filmovi koji obiluju krvavim scenama i, naravno, igre. A SoF bi vrlo brzo mogao preuzeti vodeću poziciju na popisu najkrvavijih igara otkako je računalne zabave. To je besplatna šetnja egzotičnim ljetovalištima kao što su Irak, Sibir i Kosovo. Sve što morate učiniti je raskomadati neprijatelja i gledati kako umire dok iz njega lije velika količine čudesne crvene tekućine koja život znači. Ako vas takvo što privlači (i stariji ste od 18 godina), ovo je igra koju ste čekali.

John F. Mullins ratni je veteran u kasnim pedesetim. Tijekom


Umri muški uz lightshow


Prekrasan prizor ljudskog tijela nakon iživljavanja priloženim oružjem

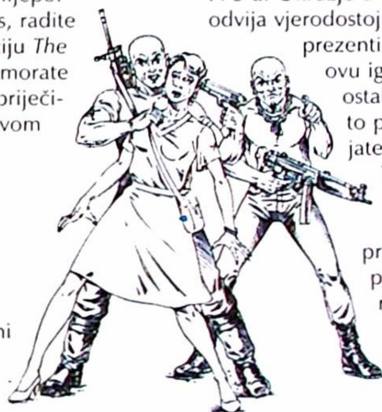

Da se ne biste žalili na spolnu diskriminaciju


Helikopter, dok je još bio čitav

Igra s mirisom baruta i okusom krvi

dugogodišnje karijere prošao je Vijetnam, Bliski istok te brojna značajnija svjetska bojišta. Svoja je iskustva prenio široj javnosti u knjigama *Days of Fire* i *Iceman and the Tracker*. Njegovi su tekstovi objavljivani u poznatom američkom časopisu *Soldier of Fortune* od kojeg je Activision otkupio licencu za izradu ove igre. John Mullins je ispričao svoju priču, programeri iz Activisiona su je prenijeli na računalo u najrealističnijem mogućem obliku - od uvjeta borbe, izbora i mogućnosti oružja do onog najbitnijeg, načina na koje možete osakatiti i ubiti neprijatelja. Teroristi su ukrali četiri nuklearne bombe s kojima ne namjeravaju učiniti ništa lijepo. Vi ste John Mullins, radite za tajnu organizaciju *The shop* i, pogađate, morate vratiti bombe te spriječiti teroriste u njihovom naumu.

KAKO DOĆI U PAKAO NA TISUĆU NAČINA



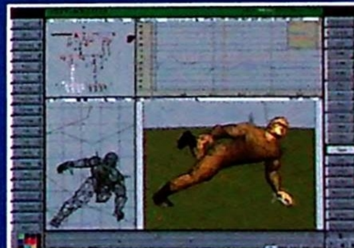
Soldier of Fortune koristi unaprijeđeni *Quake 2* engine koji u praksi izgleda i više nego dobro. Grafički, igra zadovoljava sve standarde modernog FPS-a. Okružje u kojem se radnja odvija vjerodostojno je i detaljno prezentirano. Ono što ovu igru razlikuje od ostalih je detaljnost, i to ponajprije neprijatelja. *Unreal Tournament* i *Quake 3* mogu biti u prednosti u svakom pogledu osim u razrađenosti detaljnosti izgleda, ponašanja i, naravno, načina odlaska u pakao loših momaka. Postoji 26 zona na tijelu neprijatelja koji će različito reagirati, ovisno o tome kojim ih oružjem i gdje pogodite. Posebna je pozornost posvećena područjima glave i vrata. Sve je popraćeno mlazovima krvi koji daju poseban ugođaj kojem se naročito vesele ljubitelji ultranasilja. Ako i vi spadate u tu skupinu, očarat će vas scena u kojoj iz velike blizine sačmaricom punite prsa poludjelog terorista. Uživat ćete sjeckajući ga poslije svojim nožem ili ćete možda iskušati kako reagira na strujni udar. Možda će vas zanimati što će se dogoditi ako ga pogodite raketom, odnosno na koliko će se dijelova raspasti. Oni profinjeni koristit će snajper i preciznim hitcem hladnokrvno ukloniti

MOTION CAPTURE

John Mullins najveći je adut ove igre. Sve se temelji na njegovim iskustvima, odnosno tekstovima. Prilikom izrade same igre njegova je nazočnost uvelike pridonijela kvaliteti, no postoji još jedan adut. Toliko spominjana detaljnost neprijatelja s kojima se susrećete donosi još jedan veliki plus. Kretnje likova rađene su u *motion capture* tehnici. Nakon Electronic Artsa koji je koristio isti način izrade u svojim sportskim simulacijama, ovo je prvi put da neki FPS koristi istu tehniku ne bi li što vjerodostojnije prikazao kretanje.



John Mullins


Tako se to radi


Run baby, run!


Vidi me! Ja svijetlim, a on ne!


Teta sa svjetiljkama


Prije nego što krenete na bojište, vježbajte


Uzaludno je moliti za milost u SoF-u


Savjeti bradonje će biti i više nego korisni


Ekipa je neprijateljski raspoložena

potencijalnu prijetnju. Ako vam je žao jadnog malog terorista, možete mu samo izbiti oružje iz ruke ili skinuti kacigu s glave. No, kad se zabavite na taj način, ionako ćete ga ubiti – ja barem jesam. Možda ćete misliti da je sve ovo bolesno i previše neukusno, ali to je upravo karta na koju Activisionova ekipa igra.

NAPUCAJ ME NJEŽNO

Osim što je zabavno iskušavati oružja na različitim dijelovima protivnikovog tijela, zanimljivo je promatrati kako se ponašaju kad im se približi odlazak na onaj svijet. Oni koji ne umru odmah, pokušat će pobjeći ili doći do drugog oružja. Neki će se predati, a neki će umrijeti u groznim mukama vrišteći i zapomažući. Unatoč tome što "prekrasno" umiru, teroristi nisu naročito pametni u nekim situacijama, što je i glavna mana ove igre. Tako će, primjerice, terorist kojem ste upravo ubili kolegu s kojim je do maločas pričao nastaviti blebetati u prazno ili jednostavno odšetati. S druge strane, postoji i nekoliko vrlo inteligentnih pokreta vašeg neprijatelja. U jednoj sceni na početku igre terorist će srušiti automat za Pepsi da bi mu poslužio kao zaklon. Čak se ni ja ne bih toga sjetio. Na raznolikosti likova se nije štedjelo, tako da će vas napadati više od stotinu različitih lica na dvadesetak različitih lokacija. Prilikom odabira oružja za odstranjivanje ološa bit će vam ponuđen cijeli arsenal pravih spravica s dosad najrealističnijim svojstvima. Morat ćete se dobro upoznati sa svakim komadom vašeg "hardvera" kako biste upotrijebili najbolje oružje u pojedinoj situaciji. Ako je vaša žrtva na većoj udaljenosti, upotrijebit ćete snajper s posebnim zumiranjem. Meni je, primjerice, sjajno poslužio u sceni gdje sam iz jurećeg vlaka trebao skinuti helikopter - pogodio sam pilota jednim hitcem u glavu. Ako vas napada više ljudi istodobno, pametno je koristiti sačmaricu ili kakav mitraljez. Ako želite napraviti stvarno veliki nered, posegnite za



HARDVER

Soldier of Fortune **diči se najrealističnijim oružjima što smo ih vidjeli u jednom FPS-u dosad. Bit će vam na raspolaganju i ona koja su se doista koristila u antiterorističkim akcijama. To uključuje razornu snagu, domet, buku koju svaki "rekvizit" stvara i ostale pojedinosti**


COMBAT KNIFE - Dobri stari nož za klasično sjeckanje nikad vas neće iznevjeriti. Kad vam god ponestane streljiva, bit će vam pri ruci. Želite li se igrati mesara na staromodan način, nema boljeg načina. Ako ste vješti strijelci, možete njime pogoditi nekoga u glavu


9mm PISTOL - Ovo je niskokalibarski pištolj engleske proizvodnje poznatiji kao *crna pantera*.
Lagan je i kompaktan te nadasve praktičan. Njime nećete napraviti veliku štetu, no ako ste precizni, to vam neće predstavljati problem


SUBMACHINE GUN - Najbolje je reći da je popularni Raptor karakterističan po tome što ispaljuje velike količine 5.56 mm metaka u vrlo kratkom vremenskom razdoblju. Jednostavnije rečeno, pravi stroj za ubijanje kad ne želite gubiti vrijeme neprestanim punjenjem


ROCKET LAUNCHER - Prava poslastica za sve ljubitelje potpune destrukcije. Ova bebica ne poznaje prepreke. Ako trebate ukloniti veći objekt ili želite smaknuti frajera bez mogućnosti kasnije identifikacije, ovo je pravo oružje


SNIPER RIFLE - Oružje za profesionalne korisnike poznato kao Eagle eye ili *oko sokolovo*. Služi za uklanjanje neprijatelja na velikim udaljenostima zahvaljujući mogućnosti zumiranja i preciznog odabira mjesta gdje želite pohraniti vaš metak


BIG PISTOL - Ove se spravice ne bi posramio ni Prljavi Harry. Riječ je o visokokalibarskom pištolju proizvedenom u Teksasu možda najveće razorne moć u svijetu klasičnih pištolja. S ovom se spravicom u ruci doista osjećate moćno


HEAVY MG - Stvara veliku buku, ali i veliku štetu. Teško i glomazno oružje za koje možete biti sigurno da vas nikada neće iznevjeriti, jedino što ćete brzo ostati bez streljiva. Ponajprije za vojnu uporabu

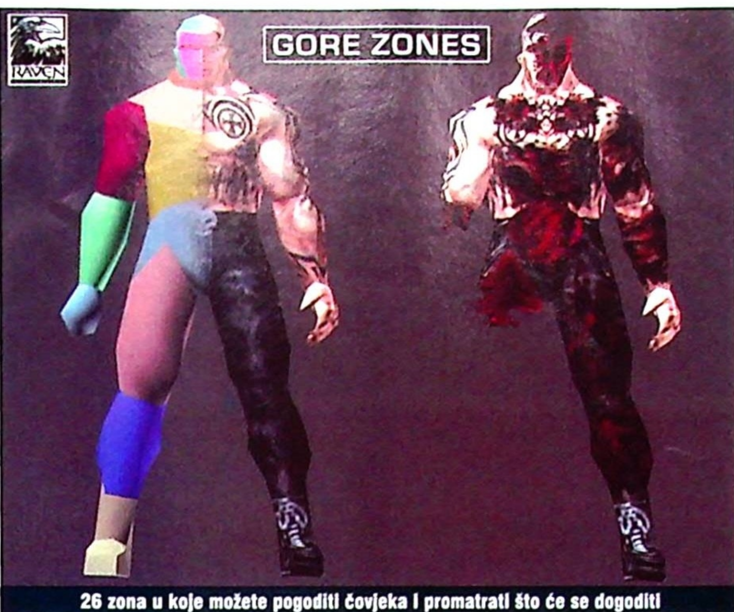

SUP SMALLGUN - Pištolj s prigušivačem vrlo je koristan kad želite ukloniti neprijatelja i ne dižući preveliku buku.
Ako niste Rambo tip i želite neprimjetno obaviti posao, ovo je pravi izbor


B-42 SHOTGUN - Dobra stara sačmarica u američkoj inačici poslužit će vam da iz neposredne blizine napunite loše momke što većim količinama olova. Treba li reći više?


MPG - Spojite vašeg prijatelja na dotičnu napravu i vidjet ćete kako se čovjek ponaša pri strujnom udaru. Prvo se snažno trza i dimi, a onda se samo dimi. Očaravajuće!


SLG THROWER - Ova je spravica vrlo slična prethodno navedenoj; ispaljuje manje metaka, ali je veće razorne snage i nešto lakša


FLAME GUN - Bacač plamena dobro će poslužiti u situacijama kad treba zagrijati atmosferu.
Burn baby, burn!



26 zona u koje možete pogoditi čovjeka i promatrati što će se dogoditi


Baš mi se sviđa ovaj kamiončić, pitam se hoću li morati upotrijebiti silu da ga dobijem


Snajper je za profinjene strijelce


Nightvision - da vas ne bi boljele očice

SAMO ZA ONE IZNAD 18

Još jedna zanimljivost vezana uz igru je *Parental violence lock* opcija kojom brižni roditelji mogu svoju djecu zaštititi od nasilja i krvi kojima ova igra obiluje. Ne mogu se oteti dojmu da je ovo zapravo trik pomoću kojeg će oni najmlađi nagovoriti roditelje da im kupe igru te zatim bez problema doći do šifre koju je tata, ako uopće zna što je to računalo, smislio. Koja je razlika između tih dvaju oblika igranja, procijenite sami.


▲ Ovako to izgleda u "zaključanoj" inačici


▲ Smrt bez uvida u stanje unutarnjih organa


▲ Mislim da je ovako ipak ljepše


▲ Ovakvi prizori nisu rijetki

Rat nije lijepa stvar, ali nakon ovoga uvidjet ćete da ima i dobrih strana

bacačem raketa velike razorne moći. Svako od oružja stvara određenu količinu buke, u što imate uvid pri dnu ekrana. Tu je i ljestvica na kojoj vidite koliko vas koje oružje prijeći da se neprimjetno približite neprijatelju. To je vrlo bitna stvar, posebice u situacijama kad računate na element iznenađenja. U multiplayer modu možete izabrati šesnaest arena u kojima se štedjelo na detaljnosti samo da ne bi došlo do "tehničkih problema", što je vrlo mudro rješenje imamo li na umu probleme multiplayer igranja.



Soldier of Fortune može običnog čovjeka pretvoriti u krvožednog *freaka*, dok će oni malo veći fanatici provesti dosta vremena pokušavajući što "ljepše" raskomadati stričeka teroristu. Unaprijeđeni *Quake 2* engine može se mjeriti s onim iz *Unreal Tournamenta*, dok zvučni efekti i glazba stvaraju fantastičnu atmosferu. Igra neće ponijeti titulu najboljeg FPS-a, ali je - za razliku od konkurencije - jedina koja ima pozadinu, priču i "ono nešto". Možda će vam smetati vrlo mali broj spremanja pozicija unutar nivoa i vrlo ograničena uporaba prve pomoći. Ako niste vješti, to će dovesti do čestog ponavljanja određenih složenijih dijelova, što zna iritirati. Drugi će pak na to gledati kao na pozitivnu stranu i pravi izazov. Bez obzira što nema nekih kompliciranih zadataka i što se sve svodi na odlaske s jednog mjesta na drugo pobivši usput sve što se kreće, *Soldier of Fortune* je igra koja vrlo brzo postane zarazna. Čak će i oni koje se ne smatraju krvolocima i koji nisu štovatelji tog tipa igara, igrajući je, otkriti i onu svoju drugu stranu koju svatko od nas, htjeli to priznati ili ne, nosi u sebi. ◄



ALTERNATIVNO

HALF-LIFE
Fanovi ove igre imat će primjedbu na AI SoF-a i preveliku jednostavnost misija, no ne bude li ih to previše smetalo...

SIN
Jedna od rijetkih igara koja se po nasilju može mjeriti sa SoF-om

UNREAL TOURNAMENT
Ima brojne prednosti, ali i neke mane u usporedbi sa SoF-om

OCJENA

Kompleksnije misije i veći AI učinili bi SoF najboljim FPS-om u svijetu. No, i ovako izgleda i više nego dobro

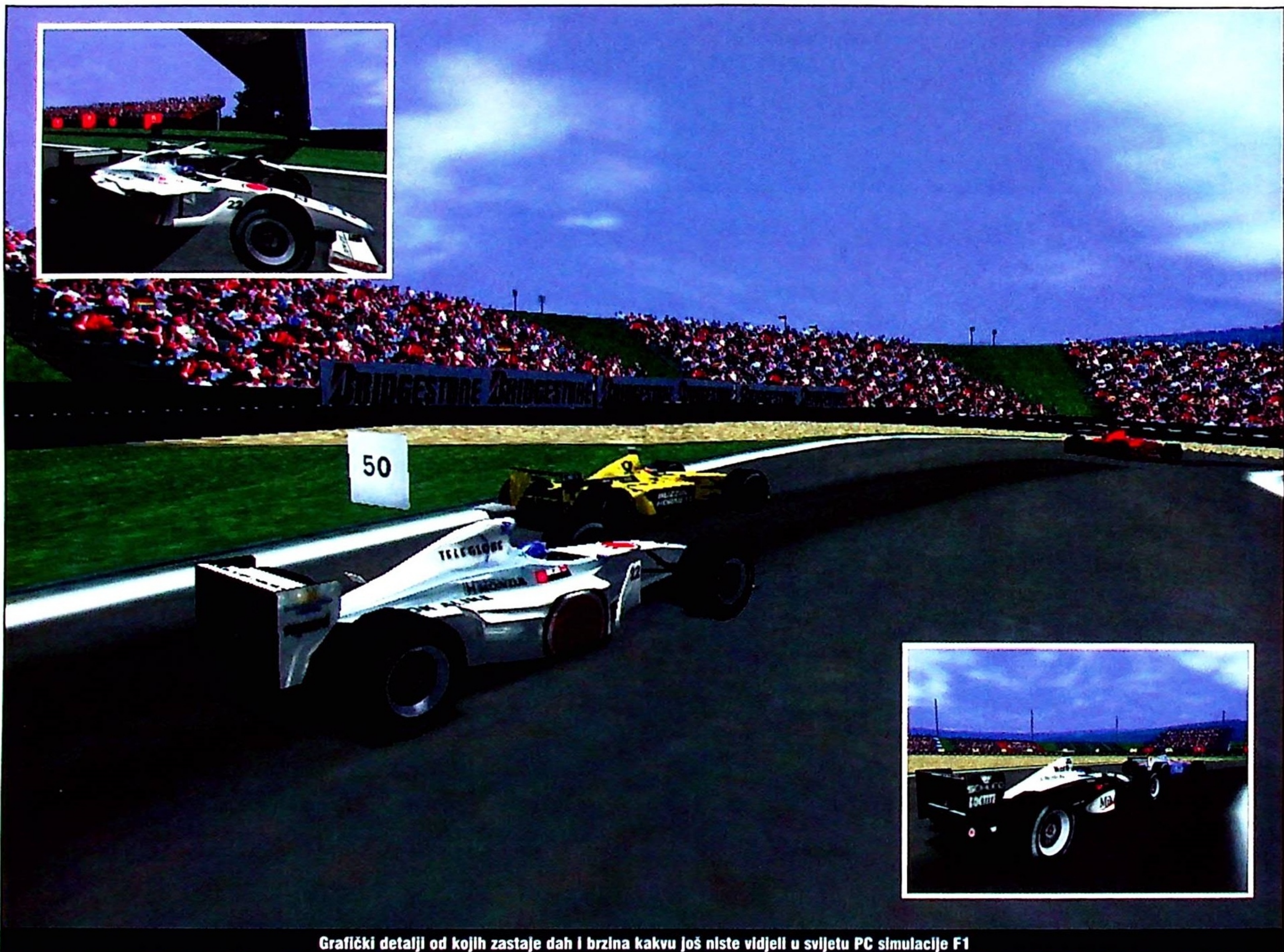
90%

Cirkus u pravim rukama

F1 2000

PREPORUKA MJESECA

Kad je god riječ o EA Sportsu, možemo očekivati odličnu igru. Ni ovaj put nećete biti razočarani rezultatima tvornice snova



Grafički detalji od kojih zastaje dah i brzina kakvu još niste vidjeli u svijetu PC simulacije F1

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	EA Sports
MIN. KONFIGURACIJA	PII 200, 64 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PIII 500, 128 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FORMULA ONE GRAND PRIX 2
Još i danas primjer odlično napravljene simulacije F1 sigurno će ponuditi zadovoljstvo svima koji žele igru u više igrača.

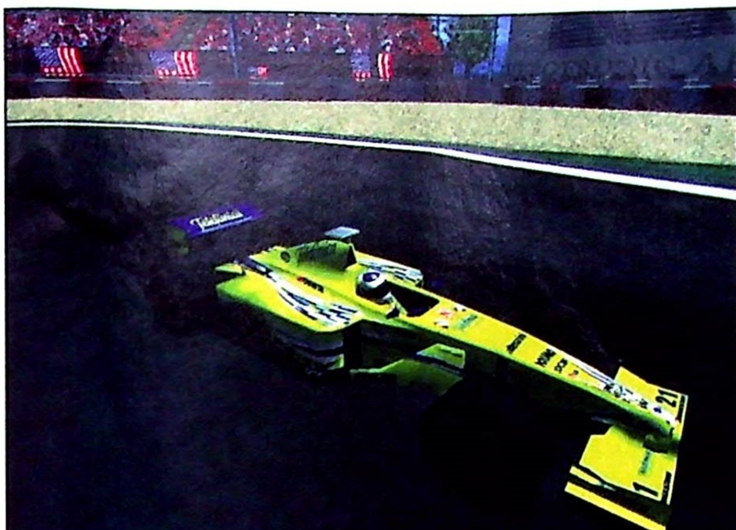
GRAND PRIX 3
Novi nastavak koji bi trebao stići na police u srpnju, prema očekivanjima - bit će ljuti takmac F1 2000.

Najbrži i najveći cirkus na svijetu, Formula One, stiže godinama na naša računala u obliku odličnih simulacija. Vjerojatno glavni razlog tolike poplave igara Formule 1 leži u činjenici da je najatraktivniji trkaći sport, uz to i najskuplji, pa je nekako normalno da svakoga zanima kako bi to bilo kad bi i on malo zasjeo u bolid.

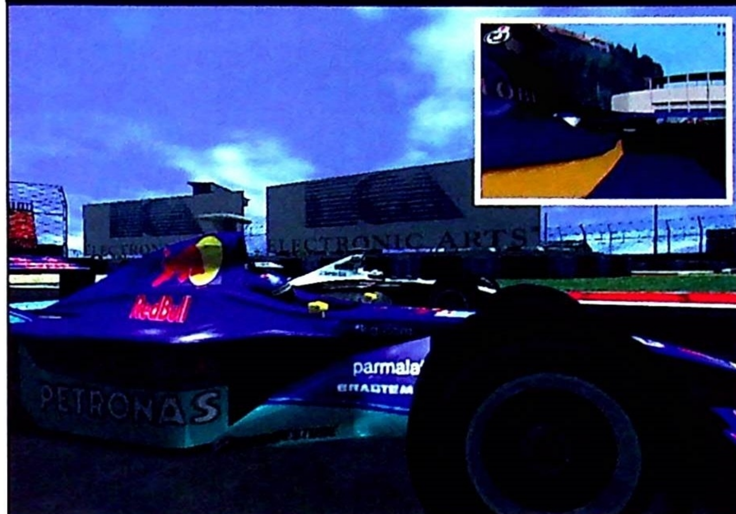
EA Sprots je preuzeo licencu od FIA-e za 2000. godinu i ispunio sva očekivanja. F1 2000 je trenutačno najljepša i najkompleksnija simulacija F1 na tržištu. Osim lijepe grafike, nudi i veliku mogućnost eksperimentiranja te ćete, osim vozačke strasti, osjetiti i nervozu glavnih konstruktora dok prije početka utrke pokušavaju odrediti pravu taktiku. F1 2000 je vjerojatno prva simulacija koja je uspjela dosegnuti Formula One Grand Prix 2 kako u tehničkom, tako i u igraćem aspektu.

FLEKSIBILNOST MI JE IME

Formula One Grand Prix 2 je nudila goleme mogućnosti manipulacije bolidima kroz raznolike editore, a užitak vožnje je bio zajamčen jer ste nivo težine mogli sami s lakoćom namjestiti, od snage protivnika pa sve do različitih pomoćnih sustava koje želite ili ne želite koristiti u vožnji. F1 2000 je uspio postići upravo onu ravnotežu koje mnoge simulacije F1 do danas nisu uspjele. Tako ovdje možete uključivati i isključivati pomoćne sustave tipa antispin control, traction control, automatic gears, automatic brakes i raznolike slične sustave koji vam omogućavaju lagodniju, no i nerealističniju vožnju. Osim toga, u posebnom izborniku možete jednostavno namjestiti koliko želite da vaši suparnici budu dobri i time dodatno prilagoditi igru sebi. Takava je fleksibilnost za svaku pohvalu, a uzmemo li u obzir i to da su sve ove opcije razmještene po vrlo logičnim i jednostavnim izbornicima, jasno je da je mnogo truda uloženo u razvoj igre. Prije i tijekom trke možete bez problema namjestiti sve parametre rada motora, sve faktore vezane uz gume, amor-



Da biste potjerali igru u ovoliko detalja, bit će vam potreban P3 na 500 MHz i dobra grafička kartica





Ovo mi je stvarno guba pogled



Da, ja tako izgledam dok se utrkujem. Ima li prigovora?

tizere, gorivo i sve taktičke elemente utrke. Uz to, ponuđeno vam je nekoliko oblika vožnje, od testiranja preko pojedinačne Grand Prix utrke pa do cijele sezone, a za one s mrežnim karticama postoji i mogućnost mrežnog igranja. Ukratko, EA Sports je napravio igru koja vam daje puno zadovoljstvo vožnje i jurnjave formulom jedan, i to na način koji vama najviše odgovara.

JURNJAVA KROZ ZAVOJE

Grafika je prekrasna - čak i kad ubijete sve detalje, izgleda impresivno. Takvom su izgledu dodani i posebni detalji, kao što su poruke iz boksa, gdje vam vaš šef govori kako vozi vaša izravna konkurencija, ali i daje savjete kako dalje voziti. Ipak, sve što sam nabrojio nije dovoljno da bi jedna trkaća igra uistinu bila odlična, kruna svega je dobra simulacija same vožnje, a F1 2000 vam nudi fantastičan vozni model. Svaki tim ima različite vozne značajke, od maksimalne brzine preko toga kako mu se bolid ponaša na stazi pa sve

OPREZ!

Veliku pozornost trebate posvetiti osjetljivosti bolida na udarce. Naime, za razliku od drugih simulacija, u F1 2000 svi djelovi bolida mogu biti oštećeni ili uništeni, a to je vrlo realistično napravljeno - za odlomiti spojler ne treba mnogo, dovoljno je dotaknuti lagano formulu ispred sebe i ode. Nije to sve, možete uništiti ležajeve na osovinama pa si doslovce odbiti gumu s bolida i slično. Sve u svemu, budite vrlo oprezni i pamet u glavu. Bolje spojler na bolidu nego dvije minute u boksu [;).



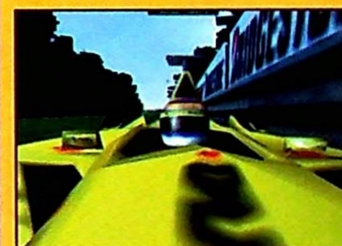
Opa, tko je napravio ovu gužvetinu



Nemam kotača, ali imam auto, ček, ček, tu nešto ne štima



Malo žešće preko rubnjaka i ode moj spojler



Ovo sam ja kad sam uza zid



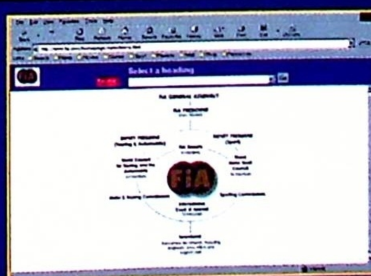
Ne pitajte što tu radim [:).

Ovo je prava ludnica, a ja uživam u tome!

Eddie Irvine

FIA

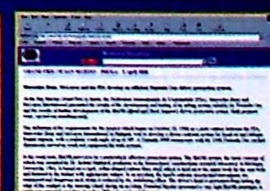
FIA je kratica za međunarodnu automobilističku organizaciju pod čijim se okriljem održavaju natjecanja Formule jedan. Dvije glavne figure u cijeloj organizaciji su Bernie Ecclestone i Max Mosly, koji u suradnji sa stručnjacima iz timova F1 rade na pravilima i sigurnosti natjecanja. Max Mosly je pretsjednik FIA-e koja provodi natjecanja Formule jedan i brine o regularnosti, dok je gospodin Ecclestone vlasnik licence tog natjecanja te kao ravnopravni član utječe na odluke. Najnovije informacije potražite na FIA-inom službenom web siteu.



Karta ovlasti unutar FIA-e



Službeni site krovne automobilističke organizacije



Posljednje izvješće FIA-e u kojem se govori o suradnji McLarena i FIA-e u povećavanju sigurnosti vozača

HELPLINE TR TLR 2.dio • ISS Pro Evolution • Broken Sword 2 • Star Wars: The Phantom Mena

PSX

CIJENA 21,90 KN
BROJ 13 TRAVANJ 2000.

PLAYSTATION ČASOPIS



EKSKLUZIVNO

INTERVIEWS

- **Chris Deering** *predsjednik* Sony Europe
- **Tesuji Yamamoto** *izvršni producent igre* Chasing the Express
- **Yasuyuki Hasebe** *producent igre* Legend of Dragoon
- **Jason Link** *producent igre* Snowboard Supercross

NAJAVE

Duke Nukem: *Planet of Babes*

Tony Hawk Pro Skater 2

Medievil2

HARDWARE

Guillemont *Shock2 Racing Whell*

Philips *bežične slušalice*

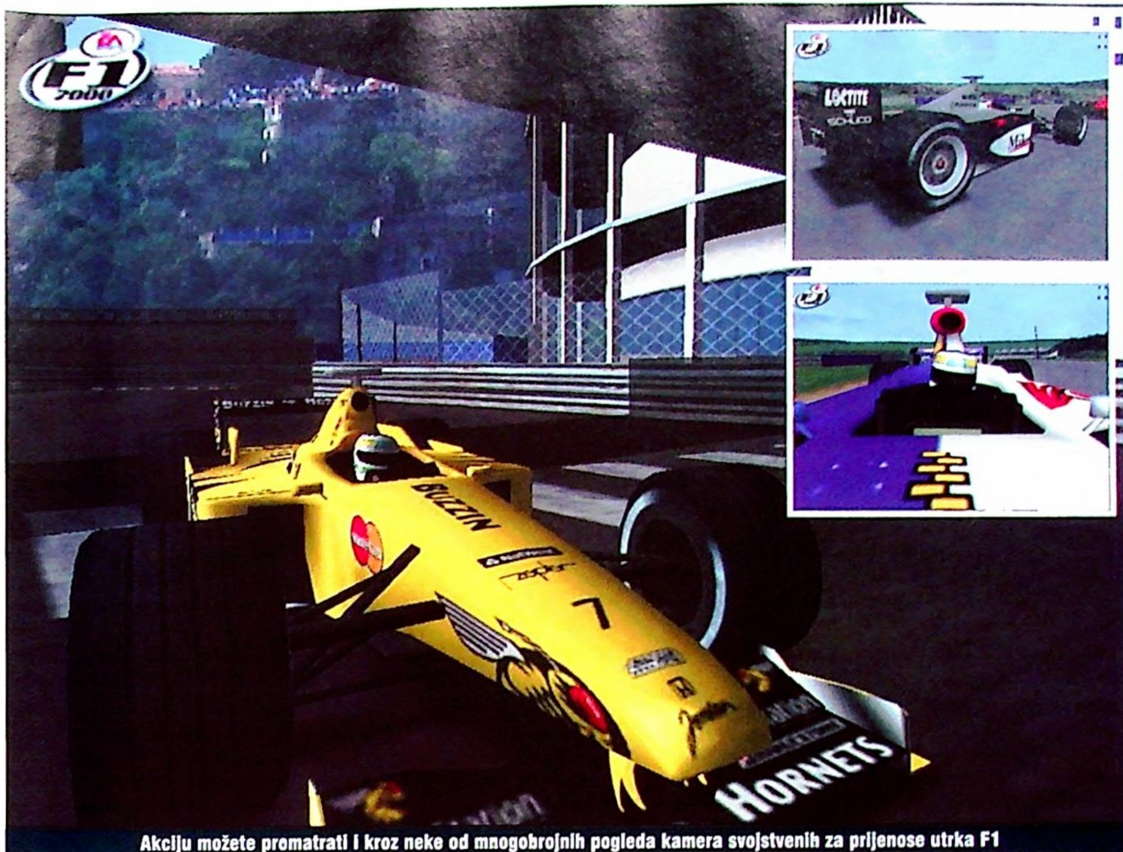
Jaz Piper *MP3 player*

Treći i najbolji nastavak Colony Wars serija

COLONY WARS RED SUN

DOSAD NAJVIŠE RECENZIJA!

Fear Effect • Theme Park World • Grandia • Rollcage Stage 2 • Urban Chaos • Die Har Trilogy 2 • Syphon Filter 2 • F1 2000 • Crusaders of Might&Magic • Superbike 2000 Nascar Rumble • Hardcore ECW Revolution • K1 Grand Prix '99 • Rugrats: Studio Tour Biohazard: Gun Survivor • Tiger Woods PGA 2000 • Saga Frontier 2 • The Flintstone


Akciju možete promatrati i kroz neke od mnogobrojnih pogleda kamera svojstvenih za prijenose utrka F1


Start je bitan? Zašto mi to netko nije prije rekao?


O.K., sad ću ja skinuti taj krug, no problemo...

Da sam želio miran život, kupio bih si farmu, a ne momčad F1.
Frank Williams

do malih detalja kao što su pouzdanost i izdržljivost bolida. Staze su, dakako, vrlo detaljno napravljene. Primjerice, nedavno se vozila Velika nagrada Brazila i vozači su se žalili na užasne uvjete na stazi i vrlo loš asfalt, isti su realno dočarani u ovoj igri - kad počnete ubrzavati prema ciljnoj ravnini, stvarno imate osjećaj da vaš bolid prelijeće preko golemih grba i rupetina, što nije nimalo ugodno.

KAMO IDE FORMULA 1

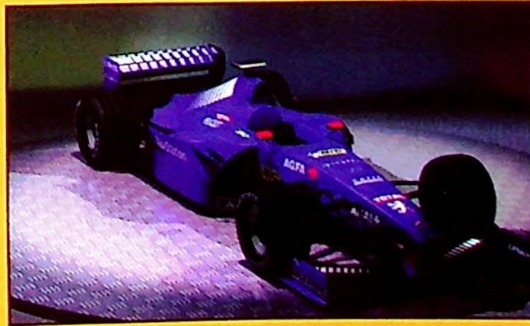
U posljednje se vrijeme često vode razgovori o F1, o budućnosti samog natjecanja i o budućnosti nekih momčadi. Naime, u sljedeće će se dvije godine pojaviti nekoliko tvorničkih momčadi koje će, uz Ferrari i Jaguar, braniti boje svoje tvrtke. Tako je najavljno još veće pojačavanje veza između Williamsa i BMW-a te McLarena i Mercedesa, a najavljuje se i ulazak Toyote, Honde i Renaulta u cirkus, što bi moglo učiniti natjecanja još zanimljivijima, ali ih i osiromašiti za nekoliko malih momčadi kao što su Arrows, Sauber, Prost, BAR i drugi. Problem je u sponzorstvima velikih tvrtki. Budući da se duhanska industrija polako istiskuje iz F1, a veliki proizvođači automobila osnivaju svoje momčadi, pitanje je tko će sponzorirati male privatne momčadi, i hoće li taj novac biti dovoljan da bi opstale.


Sauber


Arrows


BAR


Minardi


Prost

ŠTO VIŠE, TO BOLJE

F1 2000 podržava gotovo sve modele driving wheelova te je za maksimalno uživanje preporučena uporaba istog s force feedback funkcijom. Ako pak odlučite igrati na tipkovnici, vrlo oprezno odredite postotke osjetljivosti svojih komandi; osobno preporučujem omjer 17% : 35% jer će vam inače komande biti toliko osjetljive da će i najmanji pritisak na tipku rezultirati okretom od devedeset stupnjeva i ravnanjem karoserije na obližnjem zidu. Svi koji imaju računala slabija od Celerona 300 mogu očekivati velike poteškoće prilikom igranja. Najtoplije je preporučeno imati 128 MB memorije jer igra stvarno izdašno koristi resurse vašeg računala. Svi koji imaju 64 MB memorije i 3D kartice s 16 MB memorije morat će značajno smanjiti količinu detalja u igri te polje vidljivosti ispred i iza svoje formule kako ne bi doživjeli živčani slom od silnog zapinjanja i preskakanja tijekom vožnje.

Zanemarimo li velike zahtjeve koje pred vaše računalo stavlja F1 2000, ovo je fantastična igra. Nudi veliku fleksibilnost u težini, prekrasno napravljen vozni model svakog bolida, odličnu grafiku i osjećaj lude vožnje po stazama Svjetskog prvenstva F1. Preporučujemo je svim ljubiteljima ovog sporta, barem do izlaska novog nastavka Formula One Grand Prix serijala negdje u srpnju.

OCJENA

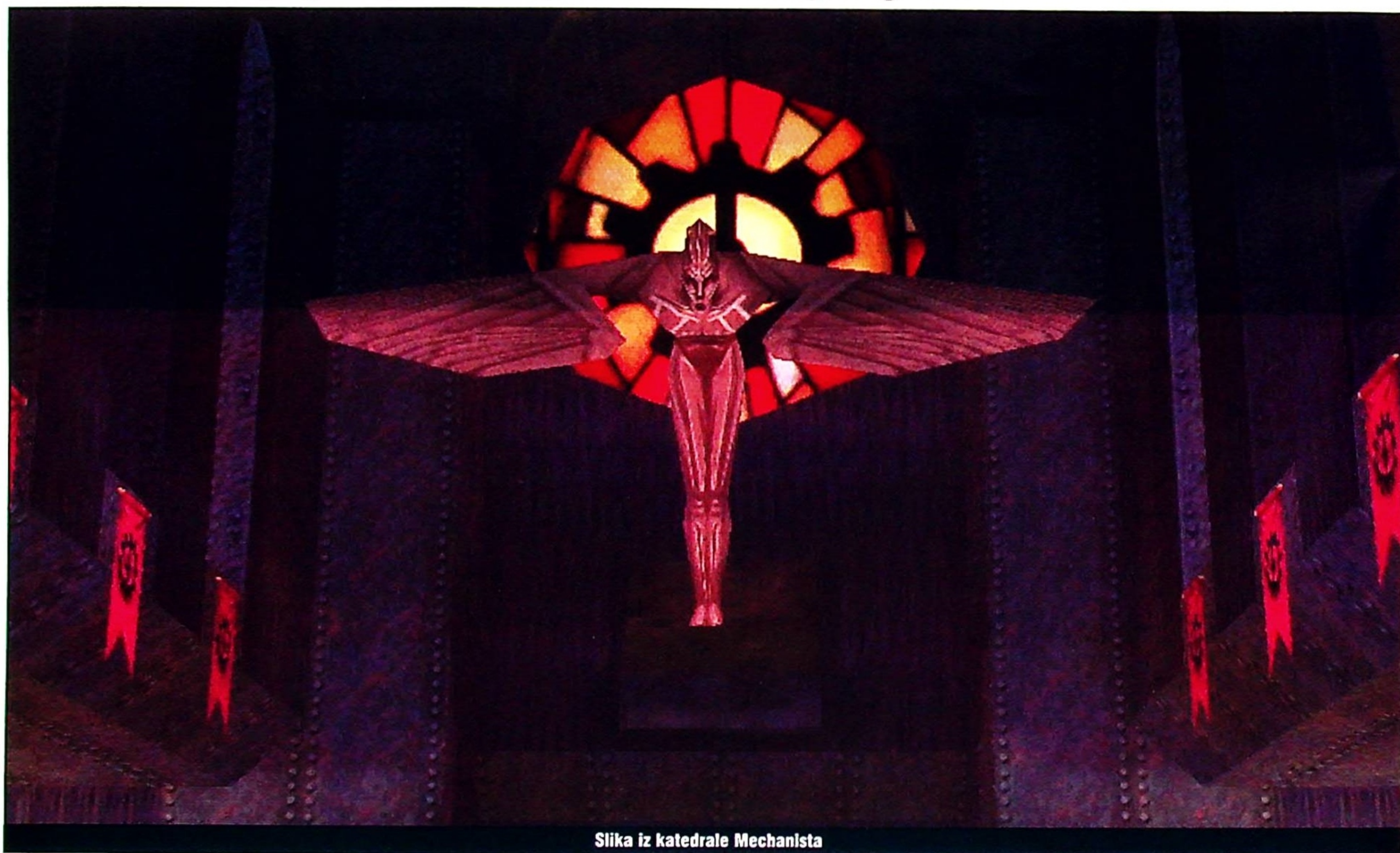
Odlična grafika u kombinaciji s fantastičnim voznim modelom. Osim golemih hardverskih zahtjeva, mane nema

90%

Pljačkajte i kradite, došlo je vaše vrijeme

THIEF 2 THE METAL AGE

Garrett se vratio, još je uvijek ciničan, ali zato krade bolje nego ikad



Slika iz katedrale Mechanista

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Looking Class Studios
IZDAVAČ	Eidos Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266, 48MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII400, 128MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

THIEF: THE DARK PROJECT
Od njega je sve počelo

SOLDIER OF FORTUNE
I drugi su FPS-i počeli obraćati pozornost na zvuk

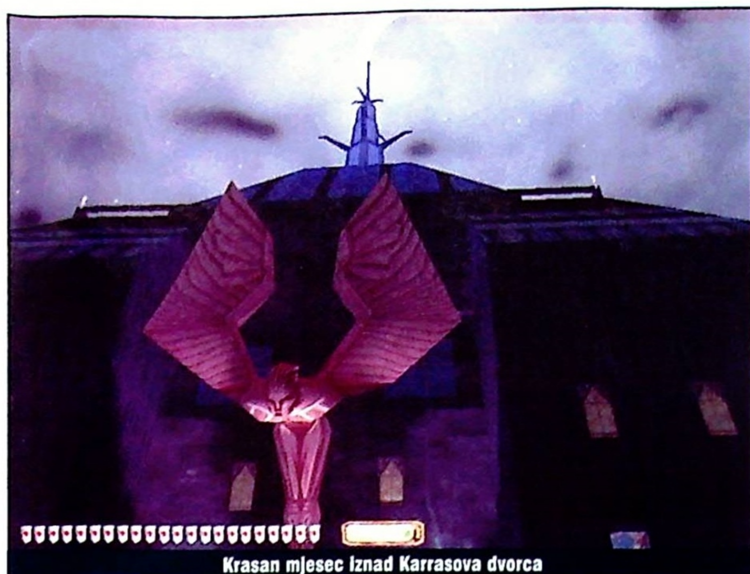
DAVNE 1998. skupina programera nesigurna u svoj uspjeh izbacila je novu igru na tržište. Bojali su se da će je igrači odbaciti zbog novog pristupa FPS-u koji se oslanjao na skrivanje i uklanjanje ljudi i beštija izdaleka i baš je radi toga S u FPS-u od Shooter postalo Sneaker. Igra o kojoj govorim bila je Thief: The Dark Project, a njezin veliki uspijeh rezultirao je izdavanjem nastavka koji sam imao sreću recenzirati.

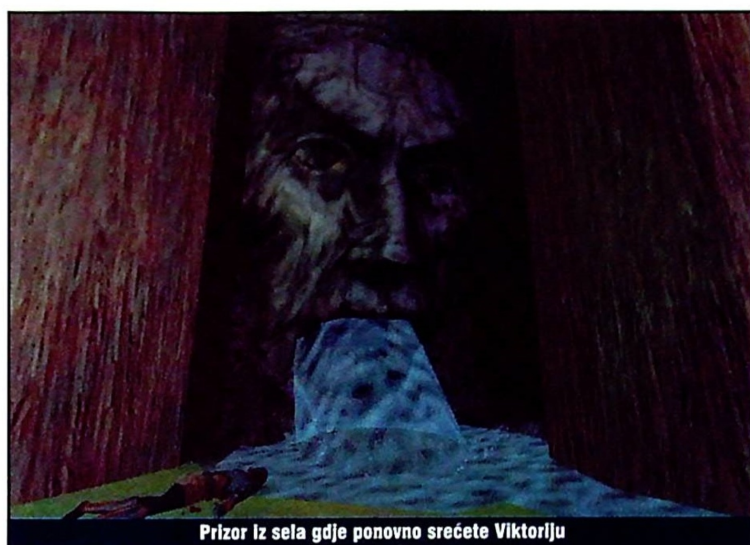
Na početku kratki flashback. Treći razred srednje škole. Profesor Alan Prikaratki (hrvatski jezik) objašnjava nam kako su se pisci voljeli igrati mrakom i ljudskom maštom. Vani je mrak, zimsko je doba i posljednji sat nastave. Zaklopite oči, rekao nam je i počeo objašnjavati kako se ljudi boje onog što ne vide i na jednom - BUM, udario imenikom o stol i tako nam zapravo pokazao kako se čovjek može prestrašiti ako ne zna što ga čeka i kako nas ono što ne vidimo, može šokirati. Nije mu bilo važno što je nama srce gotovo stalo, on je dokazao što je htio.

Nešto se slično dogodilo i u Thiefu. Kroz cijeli prvi nastavak provlačio se mrak i neke zle slutnje. Sjetite se posjednje scene iz završne animacije: Garrett nestaje u mračnoj uličici dok mu *keeper* iza leđa govori:"Beware the dawn of the metal age." Pa zar vam to ne vrišti da će biti nastavka, makar je Garrett odlučno izjavio da je objesio rukavice o klin i da su dani krađe za nj završili?

IGRA KAO NIJEDNA DRUGA

Thief 2: The Metal Age je vjerojatno prva igra koja se može nazvati pravim nastavkom, a ne igrom koja ima ime originala i brojku 2 iza. Baš zbog toga, mnogima isprva izgleda kao mission pack od dobrih 15 misija, ali je ona i mnogo više. Thief 2 se vremenski događa nekoliko godina nakon originala, a kroz igru ćete vidjeti sve one likove i sekte koje ste i ondje vidjeli (normalno, osim onih mrtvih), samo što im je život drugačiji jer žive u metalnom dobu. Nova udarnička snaga ovog doba je sekta zvana *mechanisti*. U prvom nastavku susretali smo *hammerite* koji su poštovali čelik i bili ludo posvećeni štovanju Master Buildera. Nakon što se Trickster, ludi bog prirode, pokušao osvetiti *hammeritima* koji su ga u


Krasan mjesec iznad Karrasova dvorca


Prizor iz sela gdje ponovno srećete Viktoriju


Mehanička kamera, najnovije iz Karrasove ponude


Truartova kuća; nažalost, Gormanu će ovo biti posljednja noć na zemlji

davnoj prošlosti porazili, oni su se raspali kao sekta (samo da podsjetim, Trickster vas je stajao oka, ali srećom nekako ste ga vratili natrag, ali o tome poslije). Vi ste ga onemogućili (čitaj, ubili) i tako spasili ostatak *hammerita* iako se s njima nikad niste voljeli. Velik broj njih počeo je štovati Master Buildera na drugi način i tako su zaživjeli *mechanisti.* Makar se njihov vođa Karras predstavlja u dobrom svjetlu i nudi gradu gomilu poboljšanja, vi sumnjate u njihovo poštenje. Nije da vas je briga što oni rade, ali kad se stvari počnu loše odvijati po vas, vrijeme je da Garrett ponovno krene u akciju.

Kako su *hammerite* zamijenili *mechanisti*, i glavnog je negativca Trickstera zamijenio Gorman Truart, novi šerif u gradu. On je svoj radni vijek posvetio iskorjenjivanju svih štetočina u gradu, a vi ste normalno jedan od njih. Ali kako ste vi majstor-lopov, nije vas tako lako svladati. Makar vas ne mogu naći, vaša je egzistencija ugrožena samim akcijama jer ostajete bez svojih veza i kontakata, a najamnine su skupe.
Ali kako igra ide dalje, shvaćate da je Truart zapravo zauzeo mjesto Viktorije, a Karras zamjena za Trickstera. Što se tiče Viktorije, ona je živa, kroz igru ćete je sresti i postati saveznici, ali ne zato što se volite nego zato što je Karras postao prejak da bi ga ona sama mogla uništiti, a kako se s božicom prirode nije za šaliti, a i plaća dobro, vi joj spremno pružite svoje usluge.

Meni jedna od najdražih stvari u Thiefu je što većinu radnje doznajete iz same misije - kad krećete u svoje pljačke, često prisluškujete razgovore koji se vode u sobama ili na ulicama. Animacije su još uvijek tu, i to u istom stilu kao u jedinici, što se meni jako sviđa.

KAKO RASTAVITI MEHANIČARE

Mahaničari su uveli neku preteču robota u svoju vojsku, tj. svoje čuvare. Kako na njih ne možete nasrtati mačem , postoje dva načina kako ih onesposobiti. Prvi, ispaliti fire arrow i riješiti ih se jednom zauvijek, jedino što takvih stijela imate malo i skupe su; drugi možete saznati iz spisa kad provalite kod mehaničara - u stražnji otvor robota (ono crveno) ispalite water arrow i ugasite gada.


Rezultat uspješnog gašenja robota


Kad su živi, predstavljaju pravu opasnost


Ovo malo crveno treba pogoditi vodenom strijelom

Da oblikuješ čovjeka ili željezo po svojoj volji, moraš udariti sa silom

TRBUHOM ZA KRUHOM

Grad u kojem boravite doživio je velike promjene. Metalno je doba bilo milostivo prema svima, pa tako i prema Garrettu - on je svoje oko zamijenio mehaničkim i tako uspješno progledao (to se dogodilo već na kraju prvog nastavka). U gradu su stare baklje počele zamijenjivati plinske svjetiljke koje se mogu ponovno upaliti ako se ugase, a u nekim dijelovima postoje i električne. Grad je poprimio izgled Londona na vrhuncu tehnološke revolucije, ali su se dogodile i neke loše stvari, loše za Garretta. *Machanisti* su počeli proizvoditi nove zaštitne sustave koje nije tako lako maknuti kao pospane stražare. Sada su tu kamere koje detektiraju pokrete i zvukove, mehaničke zamke koje ispaljuju strelice ili tanad, a da bi bilo još gore, tu su polumehanička stvorenja (koja su zamijenila natprirodna stvorenja iz originala, makar i tu postoje, ali u manjim količinama) koja služe kao čuvari, a njih je uništiti malo veći problem. Nešto se čudno događa sa zelenilom u gradu, nema ga, drveće umire, zla slutnja je u zraku (inače Thief ima tu atmosferu, sjetite se prvog

KEEPERS - ZAPISNIČARI VREMENA

Garrett je još u prvom nastavku upoznao keepere, oni su ga zapravo stvorili, tj. naučili zanatu. Ubrzu nakon toga izašao je iz reda, ali su oni ostali u njegovom životu. U njihovim knjigama zapisana je budućnost i zato mu pomažu jer je on njihova najveća nada. U završnoj animaciji Garrett konačno odlučuje povjerovati u to, posljednja rečenica glasi: "Želim znati više." Znači, možemo se veseliti Thiefu 3.

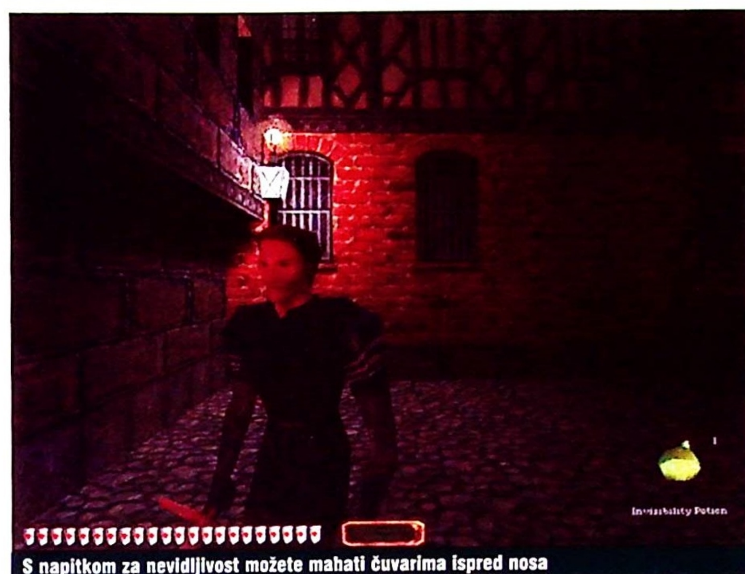

Za tumačenje starih knjiga zadužena je ova starica

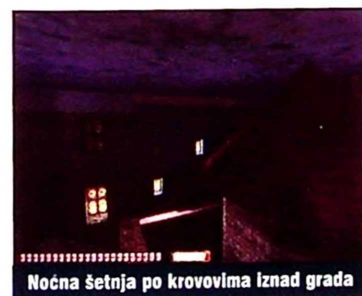

Keepere nikad ne vidite, samo njihove obrise, ipak su oni kradljivci


Garrett često dobiva pomoću od keepera koju ne želi


Karrasova propast je bila zapisana u knjigama


Mala borba u hodniku kod šerifa (prepoznajete li kip u pozadini?)


S napitkom za nevidljivost možete mahati čuvarima ispred nosa


Noćna šetnja po krovovima iznad grada


Mechanisti polako preuzimaju grad

OPREZNO SA SVJETLOM

U Theifu je uvijek najvažnije ostati nezamijećen. Glavna oprema neka vam budu vodene strijele kojima ćete gasiti sve što se gasiti dade. Obratite pozornost na uljane svjetiljke koje čuvari mogu ponovno upaliti. Čim ih ugasite, brzo učinite sve što trebate jer kad čuvar dođe, stvar je gotova.


Vatrenom strijelom ugasite kameru da vas ne oda


Svjetiljku ugasite vodenom strijelom, u dnu ekrana pratite koliko ste vidljivi


Hodnik s ugašenim svjetlom; ali sve dok postoji drugi izvor svjetla, vi ste u opasnosti

Postoje oni kojima je znanje štit i oni kojima je znanje oružje (anali Čuvara)

dijela gdje ste u starim zgradama i ruševinama vidjeli velike statue i crtarije s Tricksterovim likom prije nego se saznalo da je čovjek koji vas je unajmio Trickster glavom i rogovima).

Ali da Garrett ne bi ostao dužan mehaničkim stvorenjima, imao je i on dobiti od metalnog doba. Tako se u njegovoj očnoj duplji (desnoj) nalazi mehaničko oko pomoću kojeg možete zumirati, tako da više nema potrebe koristiti se lukom za to. Osim toga, Garrett u svoje misije nosi i *scouting orb*, metalnu kuglu koju može priključiti na svoje mehaničko oko i kad je baci, može vidjeti što se događa nekoliko metara dalje ili iza uglova. Ali, kako je grad gdje provodite svoje vrijeme i grad magije, i na tom segmentu imamo nekoliko stvari koje vesele svakog lopova. Postoji napitak koji će vas nakratko učiniti nevidljivim ili pak napitak koji će vam omogućiti da skačete s velikih visina bez ozljeda. Od oružja, sve standardna su tu, jedina novina je *vine arrow*, strijela koja kad se odapne u neku podlogu, stvara vinovu lozu po kojoj se možete penjati, i *frog-beast egg*, malo jaje iz kojeg se izlegne mala zvijer koja vam služi za zaštitu (problem je jedino što služi za jednokratnu uporabu, a dobivate je tek na polovici igre jer je Viktorijin dar).

Misije u Thiefu 2 su odlične. Više nije naglasak samo na krađi, postoji mnoštvo najrazličitijih misija koje igru čine življom. Tako ćete morati krasti dokumente, postavljati lažne dokaze, otimati ljude, prisluškivati, provaljivati u banke. Preporučujem vam da obratite pozornost na neke sitne detalje koji su važni za priču, kao kipovi i likovi koje predstavljaju, a ako "naletite" na više ljudi koji razgovaraju, nemojte ih ubiti (barem ne odmah), nego ih pustite da kažu što imaju jer i najmanja glupost koju kažu upotpunjuje priču.

Engine iz prvog nastavka je samo malo prerađen; monumentalne su zgrade, katedrale, skladišta, kuće odlično napravljene i bit će ih pravo zadovoljstvo pogledati. Dizajn je u globalu prešao na više razinu, više nema osjećaja mučnine nakon dugotrajnog igranja kao u originalu. Ovdje su sve misije zanimljive, za razliku od jedinice gdje su neke bile užasno napravljene i jedva ste čekali da ih završe i nikada više ne vidite. Po meni, najbolje su one u gradu. Već nakon nekoliko misija bit ćete izdani od "prijatelja" i morat ćete bježati kroz grad. Vruće je i ljudi će ostavljati otvorene prozore pa ćete moći ukrasti zlatnike što ih škrtci tako brižno čuvaju (kako Garrett kaže nakon provale u banku: "Neki su ljudi jednostavno prebogati, srećom imaju mene da im pomognem"). Osim te, postoji i najbolje dizajnirana misija koju sam ikad igrao, kad morate provaliti u dvorac gdje Karras ima zabavu.

Zvuk je ono što Thief 2 čini posebnim. Obvezno je igranje sa slušalicama ili s četiri zvučnika jer je od životne važnosti doznati točnu poziciju gdje se čuvari nalaze ili po kojem materijalu hoda dotična osoba. Kako rekoh, o zvuku sve najbolje, ali i o glazbi koja prati igru. Nije nametljiva, ali stvara odličan ugođaj. Zvučna je kulisa odlično napravljena i zaslužuje sve pohvale na ovog svijeta.

ZAVRŠNI UDARAC

Cjelokupni dojam kvari samo nekoliko stvari. Najozbiljniju ćete grešku iskusiti ako Thief budete igrali sat i pol bez prestanka. Igra naglo počne gutati memoriju, što uzrokuje usporavanje i na kraju krah igre, a nakon toga potreban je *restart* da bi sve opet teklo kako treba. Nije važno koliko RAM-a imate, to se svima događa, tako da čekamo patch. Druga je greška vezana uz AI. Čuvari jednostavno imaju prekratko vrijeme reagiranja i opažanja. Recimo, uzmete sanduk i bacite ga u susjedni prolaz pokraj čuvara. Ona malo provrluda i na kraju zaključi da je to ništa! Odlično. S druge strane, metalni su čuvari superiorniji zbog svojeg sluha i vida. Mali šum preko velikog hodnika dovoljan je da se označi opasnost. Ma dajte ljudi, jesu oni preteča robota, ali što je previše, previše je. Eto, to su prigovori koje sam ja našao u Thiefu 2 (koji sam odigrao do kraja).

Uglavnom, s odličnim dizajnom, zvučnom kulisom i nekim skriptiranim akcijama (pogotovo ona na krovu kad se četiri strijelca svađaju) i odličnom pričom, Thief 2 mogu jedino preporučiti svima. Ako odigrate originalni Thief, a onda i Thief 2, shvatit ćete što sam mislio rekavši da je jedina igra koja je pravi nastavak.

OCJENA

Jedna od mojih najomiljenijih igara ispunila je većinu mojih očekivanja

88%

Concorde nadohvat ruke

MS FLIGHT SIMULATOR 2000 PRO

Microsoftov je Flight Simulator uvijek bio prepoznatljiv predstavnik civilnih simulacija letenja, inačica za 2000. u profesionalnom izdanju donosi znatne popravke



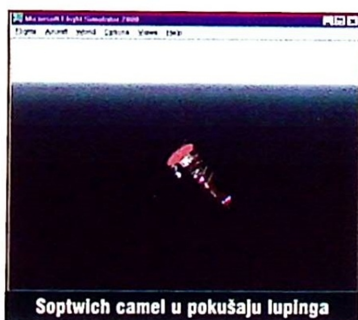
Početak vaše velike avanture [:)



Može i jedno poluprevrtanje!



Nešto je divlje u zraku... Concorde...



Soptwich camel u pokušaju lupinga

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microsoft
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	PIII 500, 128MB, Direct3D
3D PODRŠKA	Direct3D, 3DFX
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FALCON 4.0
Alternativa za sve one koji ne mogu smisliti letenje bez pucanja [.)

FLIGHT UNLIMITED III
Alternativa za one avanturiste koji žele civilno letjeti, ali nisu zainteresirani za sve tehničke detalje

Nakon Flight Simulatora 98 dogodilo se štošta na tržištu simulacija civilnih zrakoplova, počevši od izlaska odličnog Flya! pa do prekrasnog Flight Unlimiteda 3. Flight Simulator 2000 Pro pojavio se na tržištu ne bi li ponovno gurnuo Microsoft u prvi plan civilnih zrakoplovnih simulacija, ali je ponudio osrednje grafičko sučelje, prilično konfuzan sustav pull-down izbornika te odličan letni model s nerealističnim hardverskim zahtjevima.

Ova bi igra trebala ispuniti san svakog pilota da kod kuće ima svoj mali simulator na kojem bi mogao vježbati nove manevre te temeljitije obrađivati one stare. Stoga je u nju dodan znatan broj novih opcija pomoću kojih se mogu namjestiti različiti parametri koji izravno ili neizravno utječu na let zrakoplova. Dodana su i dva editora: jedan za letne karakteristike zrakoplova, a drugi za mijenjanje kontrolnih ploča na njima. Postoje i dvije potpuno nove ploče za IFR letenje (letenje samo pomoću instrumenata kad je vidljivost vrlo mala). Na kraju, Microsoft je sklopio posao o reklamiranju nekih drugih softverskih pomagala koja će vlasnici ovog simulatora dobiti po sniženim cijenama.

ČUDO GDJE GA ZAPRAVO I NEMA

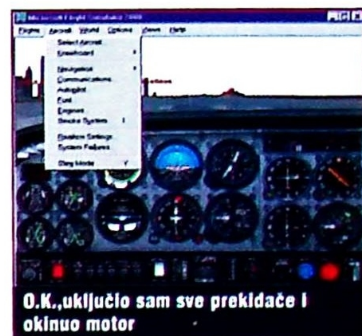
Prvi adut Microsoftovog Flight Simulatora 2000 Pro trebala je biti vrhunska grafika koja je, nažalost, samo prosječna ili - u najboljem slučaju - na razini konkurencije. Mali plus zaslužuje tek detaljnost gradova kojih je inače dvanaest, a za Pro inačicu dodani su još i Boston, Washington DC, Seattle, Tokijo, Berlin i Rim. Pravi adut Flight Simulatora su zrakoplovi koje simulira. I njih je inače dvanaest, ali su za ovu inačicu još neki dodani: concorde, boing 777-300, raytheon/beech king air 350 i moony bravo. Jedini istinski uspjeh ovog simulatora je način i kompleksnost simulacije zrakoplova kojima možete letjeti. Naime, zrakoplovni su modeli odlični.

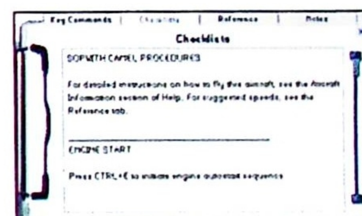
Flight Simulator simulira sve, od vjetra do različitih kvarova motora, stoga nije proizvod za povremene letače. Uporabom editora koji dolaze uz program možete dodatno korigirati performanse zrakoplova te zapravo sami napraviti svoj novi model. Naravno, ne smije se smetnuti s



Tko sanja, dosanja - napokon u concordeu


Na poletnoj ste pisti u Chicagu i ovo je vaš prvi let


O.K., uključio sam sve prekidače i okinuo motor


Check lista. Sadrži sve procedure koje će vam ikada trebati (:). Vrlo korisno

Letenje je konstantno ispravljanje pogrešaka

uma da ovo ni u kojem slučaju nije klasična igra pa oni koji traže spektakularnu akciju trebaju znati da je u Flight Simulatoru neće dobiti. Oni drugi, međutim, mogu očekivati detaljnost koju im nijedan drugi simulator neće ponuditi. Naravno, što se samog letenja tiče, moguće je napraviti rute, odrediti količine goriva i voditi brigu o svemu onome o čemu i pilot brine. Ako vam samo letenje nije dovoljno, možete napraviti skripte i natjerati simulator da vam namjerno «kvari» instrumente testirajući vašu spremnost i reakcije u važnim trenucima. U Flight Simulatoru 98 bilo je zabilježeno tri tisuće uzletno-sletnih staza, dok vam ih ova inačica nudi čak dvadeset tisuća. Osim gorenavedenih dodataka, Flight Simulator 2000 Pro nudi i neke sasvim kozmetičke preinake starije inačice.

GDJE SU NESTALI SVI MOJI MEGAHERCI?

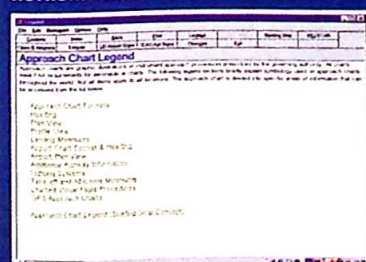
Glavni nedostatak ovog obećavajućeg programa je svakako sustav padajućih izbornika koji je vrlo konfuzan. Još mi nije jasno zašto su uopće u Microsoftu izabrali tu metodu namještanja parametara kad bi za taj tip simulatora bilo prirodnije da je napravljeno kakavo intuitivno point and click sučelje gdje biste s nekoliko klikova mišem mogli namjestiti sve parametre simulatora i zrakoplova, ovako vas čeka bjesomučno traženje opcija po padajućim izbornicima, što je prilično zamoran posao uzmete li u obzir broj opcija i parametara koje je moguće mijenjati. Na kraju postaje jasno da ste, htjeli - ne htjeli, osuđeni na knjižicu s uputama gdje ćete pronaći što i kako mijenjati.

Drugi vrlo negativan aspekt (iz perspektive igrača) jest velika hardverska zahtjevnost ovog simulatora. Iako je Flight Simulator 2000 predviđen i za P166MMX, općenito je nejasno kako bi to funkcioniralo na tako slabom stroju s obzirom da na testnom Celeronu na 433 MHz nije bilo baš ugodno raditi.

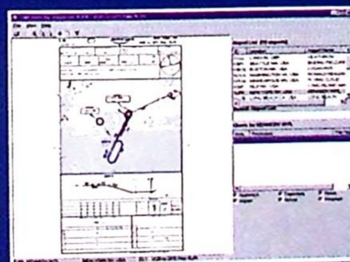
Za bilo kakvo ozbiljnije letenje ništa ispod PIII procesora nije preporučeno, a obvezan je i neki bolji analogni joystick - ako je

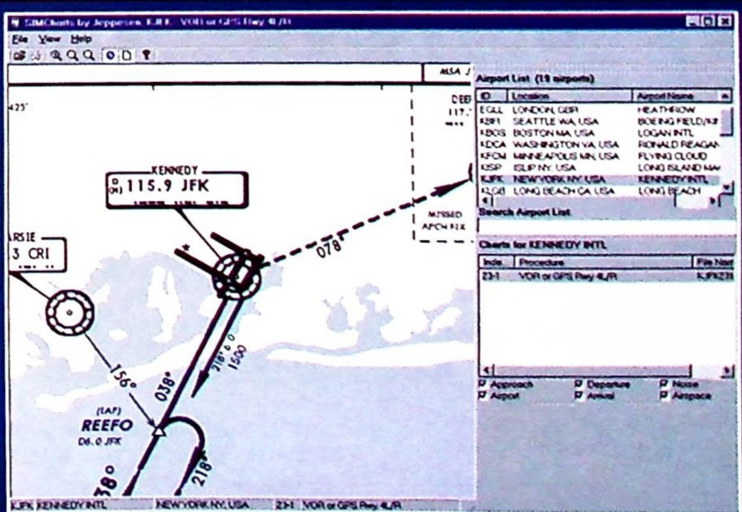
SIM CHARTS

Sim Chart je naziv Jeppesenovog programa koji sadrži karte gotovo svih zračnih luka na svijetu s detaljnim podacima o navigacijskim sredstvima i ostalim navigacijskim podatcima koji su svakome pilotu nužni čak i pri rutinskim letovima. Jeppesen je inače najveći proizvođač navigacijske opreme u zrakoplovstvu i ovakav program je svakako odličan potez te tvrtke. Uz Microsoftov Flight Simulator 2000 Pro dolazi demo inačica programa, a svi koji žele punu inačicu dobivaju popust pri kupnji. Ovaj mali, ali dinamitni program je svakako lijep dodatak profesionalnome pilotu u njegovom svakodnevnom radu.

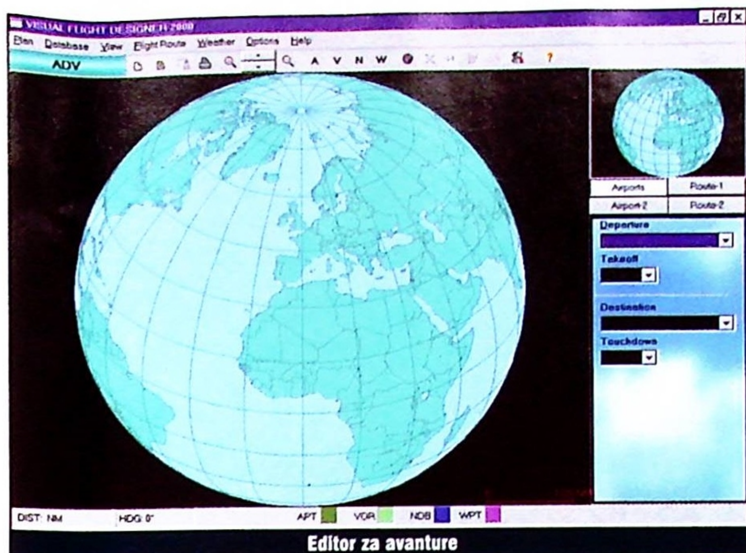


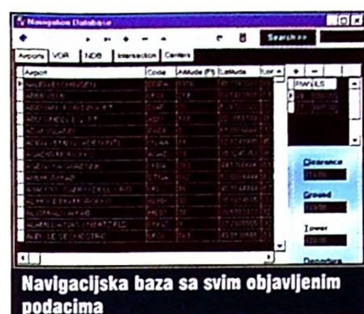
Opsežne help datoteke nude vam odgovor i objašnjenje svakog pojma spomenutog u ovom korisnom programu


Karta spremna za ispis



Uvećana karta zračne luke u New Yorku


Editor za avanture

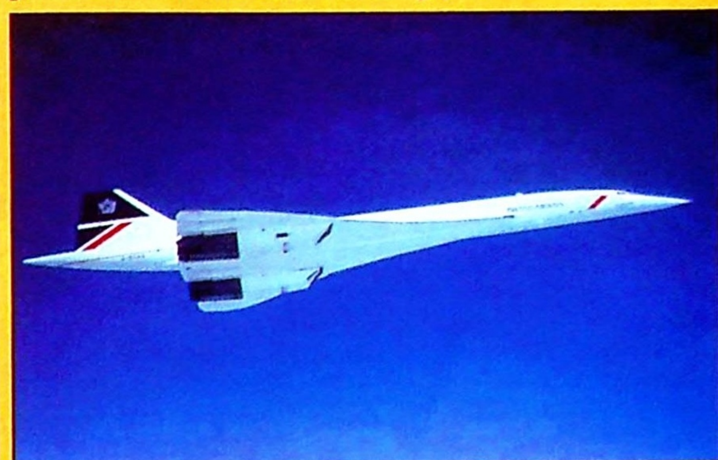

Navigacijska baza sa svim objavljenim podacima


Statistike svih zrakoplova koje možete po potrebi mijenjati

Once you take off alnoe, you feel like an eagle: powerfull and happy

CONCORDE

Ovaj veličanstveni i rijetki zrakoplov izgrađen u suradnji Engleske i Francuske je još uvijek jedini nadzvučni civilni zrakoplov. Sa svojih će 2.04 macha još dugo biti i najbrži. Nažalost, zbog američke prljave igre, njegova je proizvodnja prestala i prije nego je prvi zrakoplov ugledao svjetlo dana, pa ih je proizvedeno svega 14 primjeraka. Concorde je zrakoplov koji se ne odlikuje samo svojom ljepotom i brzinom nego i udobnošću. Kad je na pokusnom letu jedan direktor primijetio da na monitoru piše da lete 2 macha, a on uopće nema takav dojam, glavni se konstruktor ustao i rekao mu: "Zato ga je i bilo toliko teško napraviti."


Pitalica: Što je to veliko, bijelo na plavome nebu?


Concorde je čest posjetitelj aeromitinga, ovo je 1994.


I ode on u legendu....

ikako moguće *force feedback flystick*. Naime, ako mislite letjeti preko tipkovnice, to slobodno prekrižite jer su procedure za takvo letenje katastrofalne, a ni letenje običnim analognim joystickom nije pretjerano ugodno - iako je moguće.

VIRTUAL FLIGHT DESIGNER 2000

Virtual Flight Designer 2000 je program koji dolazi na zasebnom CD-u, ali je svakako obvezan dio Flight Simulatora 2000 za svakoga tko želi malo ozbiljnije letjeti. Omogućava vam izravnu uporabu svih baza podataka što ih simulator koristi i mogućnost kreiranja svojih scenarija za igru. Nadalje, možete kreirati planove leta, unositi izmjene u rutama, oznakama i slično. Najvrjednija značajka ovog softvera je njegova kompatibilnost s Flight Simulatorom 98, što znači da možete koristiti i avanture iz starije inačice ovog programa.

Microsoftov Flight Simulator 2000 Pro ni u kojem slučaju nije program namijenjen za igru, nego je više orijentiran osobama koje žele poboljšati svoje letenje i napraviti kućni simulator za osobne potrebe. To je program koji će se vjerojatno svidjeti samo pilotima i onima koji to žele postati, odnosno onima koji posjeduju dovoljno stručnog znanja da bi se njime u cijelosti koristili.

OCJENA

Program koji nije namijenjen širokom krugu igrača, nego onima koji stvarno vole letjeti. Preporučeno je imati snažno računalo i force feedback flystick

68%



Boing 737 400, jedan od najzastupljenijih putničkih zrakoplova na svijetu sada i u vašem hangaru

CLEARED FOR TAKEOFF MULTIMEDIA TRAINING PROGRAME

U naslovu je ime velikog broja CD-a koji sadrže filmove o letenju i tehnici letenja koje je napravila tvrtka King Schools u namjeri da letačku školu približi što većem broju ljudi. Na trećem CD-u naći ćete nekoliko filmića koji zorno pokazuju kako treba letjeti i svakome početniku preporučujem da ih pogleda. Ako ste kupili Microsoftov Flight Simulator 2000 Pro, i na ove CD-e dobivate popust.



Ako ste zainteresirani za učenje, ovo su vaši instruktori. [:) Kako to mislite da niste impresionirani?

Nebeske krstarice

GUNSHIP!

Htjeli biste se provozati najmodernijim borbenim helikopterima današnjice, ali vam se ne da gnjaviti s tisućama komandi, a niste završili ni zrakoplovnu školu? Ne brinite se, u Gunshipu! ćete naći spas!



Divan prizor, zar ne?

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microprose
IZDAVAČ	Hasbro interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P2/233, 32, 3D grafièka
NAŠA PREPORUKA	P2/350, 128Mb, G400
3D PODRŠKA	Direct3D, OpenGL
MULTIPLAYER	LAN, Internet, modem
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TEAM APACHE
Zasad najuspjeliji spoj arkadnog i simulacijskog žanra koji je ipak lagano pregazilo vrijeme

COMANCHE HOKUM
Nastavak odličnog Apache Havoca nešto je ozbiljnija simulacija helića s još boljom grafikom od Gunshipove

BAŠ tako, jer barem osamdeset posto simulacija od igrača zahtijeva prilično predznanje da bi se uopće odlijepio od tla. Stoga su se u posljednje vrijeme na polju helikopterskih simulacija iskristalizirale igre koje u idealnim omjerima donose simulacijske i arkadne elemente. Istina, mora se priznati da dotičnih baš i nije bilo previše, no kako se čini, pred nama je novi val propelerske zabave čiji je Gunship! tek prvi predstavnik!

TREĆI SVJETSKI

Čini se da će Gunship! na lijep način otvoriti sezonu helikopterskih utrka jer nas već na prvi pogled ostavlja bez daha. No, krenimo redom. U ovoj igri očekuje vas nekoliko tipova modernih borbenih helikoptera - kako onih sa zapada, poput američkog apachea i njemačkog tigra, lava ili kako-se-većzove pa do moćnog ruskog hokuma. Prema tome, nastavlja se trend multisimuliranja kakvog smo već imali prilike vidjeti u Apache-Havocu, a koji se već najavljuje i za Team Alligator te Comanche Hokum. Svaki helikopter izmodeliran je do najsitnijih detalja ne bi li imao što autentičniji look. Da je autentičnost i povezanost sa zbiljom autorima bila jedna od primarnih zadaća, vidi se i po vrlo intrigantnom scenariju po kome se odvijaju kampanje. Slušajte sad, vrijeme radnje: bliska budućnost, mjesto radnje: istočna i središnja Europa... Nakon za Ruse uspješno okončanog rata u Čečeniji, na čelo države došle su tvrdolinijaške snage (nije valjda Vladimir Putin?) koje su konačne uspjele izbaviti zemlju od daljeg propadanja u novokapitalistički mulj. No čarobni recept koji je spasio Rusiju od ekonomskog kolapsa krio se u masovnoj proizvodnji oružja koja je mobilizirala i tako oživila cjelokupno civilno gospodarstvo. Jasno, to je oružje negdje trebalo i ispitati, a kao odlična meta pokazala se Poljska koja je Rusima opet počela praviti neke političke probleme. Kako bi još jednom ušutkali "zemlju na kotačima", Rusi su pohrlili na zapad i za nekoliko je


Zora, magla i napeto vrebanje

THIS IS CNN BREAKING NEWS!

Iako je već možda pomalo glupo u svakom broju vaditi slike iz špice, ni ovaj put nisam mogao odoljeti a da vas ne počastim s tim divotama. Naime, Gunship! koristi isti animacijski engine koji je bio viđen i u famoznom Delta Forceu 2 koji je toliko kvalitetan da ponekad graniči sa scenama iz kakvog video CD filma. Osim samog potjerivača, animacije ne zaostaju ni sadržajno jer su dotične *renderaže* tako uvjerljive i pune moći da ćete ih gledati po nekoliko puta. Sve je prepuno odličnih scena razaranja, jurišanja tenkova preko brisanog prostora i opakog sraza različitih apachea i hokumova. Posebno je dojmljiv uvod u samu kampanju za koji sam na prvi pogled bio uvjeren da je zapravo skinuti kadar iz kakvog ratnog dokumentarca. Uostalom, pogledajte slike i sami prosudite o svemu. Kako će li sve tek izgledati kad se i u igrama kao standard udomaći DVD!


Znam, znam, gotovo je nemoguće zamisliti ove slike u pokretu... Ali vjerujte mi, itekako su pokretne i efektne, a najbolje od svega je što cijela animacija zrači dokumentarističkim duhom jer je mjesto i vrijeme radnje vrlo aktualno pa čak i u stvarnosti još uvijek moguće!


Ciljnički pogled u kojem ćete moći *lockirati* mete po želji


Ovo je njemačko čudo... Ovaj put bez kukastog križa...

Iako je sama igra prilično arkadaška, neki od vizualnih efekata djeluju kao da su skinuti izravno s TV-a!

dana potpuno pokorili. No Poljska se obratila NATO-u za pomoć te su tako otvoreni dveri još jednog interkontinentalnog rata! NATO snage su digle uzbunu i stvorile liniju fronte duž cijele istočne Europe... Fenomenalno, zar ne? Konačno nisu u "opticaju" neki manji marginalni sukobi za koje nikoga nije briga, nego je riječ o nekim vrlo aktualnim i teoretski još uvijek mogućim temama! Osim same atmosfere, ovaj je scenarij omogućio raščlanjivanje na više potkampanja (četiri) u kojima možete ratovati kao pripadnik američke, britanske, njemačke i ruske vojske. Vaše polje operacija u ovom gotovo globalnom sukobu je zapovijedanje helikopterskim bitnicama koje su itekako važan čimbenik, prijeko potreban za blisku zračnu podršku mehanizirano-oklopnim jedinicama na terenu.

Upravo će obrana prijateljskih i zaustavljanje neprijateljskih snaga biti primarni oblik misija s kojima ćete se susretati u Gunshipu. Iako kampanje nisu dinamične, nego strogo unaprijed skriptirane, ponekad odaju dojam velike živosti zbog hrpe jedinica na pojedinačnim kartama, a i samo im je kretanje i djelovanje prilično uvjerljivo, što se ne bi moglo reći i za njihovu raznovrsnost - Gunship se ni u snu ne može pohvaliti onom detaljnošću i brojem jedinica koji podržava primjerice Comanche Hokum, postoji samo nekoliko varijanti svakog osnovnog borbenog sredstva, i to je to! No zbog odlične i vrlo uvjerljive grafičke prezentacije, to vam neće biti nimalo važno.

AUTO FIRE

Prvo i osnovno, Gunshipov grafički engine nije pretjerano zahtjevan, a ipak pruža dovoljnu mjeru efekata koji se očekuju od jednog modernog "simulatora". Iako ne pruža složenu reljefnu strukturu, nego je ograničen na vrlo rijetke i blage dolove i usjeke, ima prokleto autentičan izgled kojim kompenzira gotovo sve nedostatke. Dizajneri su uporabom pravilnih paleta, realistične izmaglice i gustim 3D šumama uspjeli postići da se igrač osjeća baš kao da leti iznad bliske nam Mađarske ili Slovačke. Za dodatnu uvjerljivost pobrinut će se kiša, snijeg, sumrak i noć, a efekti eksplozija, iako bitmapirani, jedni su od najuvjerljivijih koje sam ikad vidio. Uz obvezni noćni let potpomognut infracrvenim kamerama, tu je i zgodna opcija koja helikopter čini prozirnim kako vam njegova "šasija" i instrumenti ne bi smetali prilikom naganjana kakvog ruskog gada. No, ono što Gunship donosi na vizualnom polju, pomalo odnosi na onom igrivom... Naime, letne značajke simuliranih letala ne čine mi se realne, tj. odskaču od svih ostalih igara srodne tematike. Prekrute su, a nema ni neke izraženije razlike između različitih tipova helića pa tako upravljanje apacheom, u usporedbi s onim u drugim igrama, djeluje kao naganjanje crknutog psa. Posebno ga je teško natjerati u rikverc jer mu treba cijela vječnost da se zaustavi. Ovaj problem ponešto je ublažen primjenom autohovera koji helikopter drži na fiksnoj visini, dok mu brzinu određujete vi. Toliko o samom letenju jer ima još nekih problema s kojima se valja pozabaviti. Jedan od njih je i vrlo spetljan Waypoint sustav kojim manipulirate preko zapovijednog radiokanala umjesto pomoću jednostavnog pritiska na tipku. Dotični je komandni sustav tipični hijerarhijski izbornik koji bi još kako-tako funkcionirao da nije totalno nelogičan i spetljan te ga se vaši suborci uopće ne pridržavaju. Zamislite, nema ni naredbi poput Follow me, Attack my target i sličnih, nego braća po oružju slijepo slijede svoje zacrtane rute i obavljaju svoj posao potpuno nezavisno od vas. No pošto je igra prilično arkadnog stila, to i nije neki strašan nedostatak. Njezina će se akcijska nastrojenost ogledati i u misijama u kojima ćete u nekoliko minuta srediti nekoliko desetaka tenkova i još toliko protuzračnih sustava, stoga o nekakvoj realnosti ne može biti niti govora, a da autorima do nje i nije bilo previše stalo, dokazuje i opcija za neranjivost koju komotno možete koristiti i u samoj kampanji. Prava je šteta što ni ovaj aspekt igre nije autentičan kao onaj grafički. Prema tome, na kraju dana Gunship! najviše podsjeća na propelersku inačicu Novalogicovog F22-a jer je trigger happy baš kao i on. Dakle, ako vam je do malo neobavezne helikopterske zabave koja je zapakirana u prekrasno ruho koje gotovo da miriše po barutu, a ne smetaju vas neke idiotarije poput gotovo nepostojećeg zapovjednog sustava, Gunship je igra za vas. Ako ste pritom i cheat fanatik koji nema vremena za proučavanje podebelih letačkih priručnika, nego na brzinu želite skinuti nekoliko zrakoplova i rastopiti nekoliko tenkova, s Gunshipom ne možete nikako pogriješiti. No krije li se u vama hard core ovisnik o simulacijama, tada u širokom luku zaobiđite ovu igru te se posvetite nečem tvrđem poput Comanche Hokuma koji je također opisan u ovome broju.

OSNOVNA ŠKOLA

Da je Gunship u duši zapravo više pucačka arkada nego ozbiljna simulacija, dokazuje i ovaj trening mod. Osim što vas kroz misije vodi prijatni muški glas, prije svake vježbe sve je dodatno pojašnjeno ovakvim filmićima. Stvar je otišla toliko daleko da se pojašnjavaju i neke bizarne osnove poput odnosa cikličkog uzgona i nagiba palice na joysticku. Vidi se dakle da je Gunship! namijenjen i totalnim početnicima, ali vjerujem da se velika većina PC igrača barem jednom srela sa sličnom igrom, te će joj ovaj pilotski vrtić biti u najmanju ruku smiješan. Ipak, tu su i neke korisnije stvari poput objašnjavaja simbola na HUD-u (head up display) koje će dobro doći svima, osim najzagriženijim propelerskim fanaticima kojima je dotični već urastao na mrežnicu. Ali što nam koristi to minuciozno pojašnjavanje tih mikrodetalja kad u igri ne funkcioniraju kako bi trebali. Pritom ponajprije mislim na spetljan sustav waypointova i još goru pilot-pilot komunikaciju, o čemu se nešto više možete informirati u glavnome tekstu.



OCJENA

Vizualno atraktivna arkadna simulacija koja zbog nekih problema i prejednostavne strukture ne može dobiti veću ocjenu

81 %

Silujmo dan

MAJESTY THE FANTASY KINGDOM SIM

Pristupačnost kompozicije igara u kojima kontrolirate mase spriteova na putu prema (tko bi ikada posumnjao) sigurnoj pobjedi dovodi do ozbiljne zaraze. Upozorili smo vas...



Radne akcije u punoj snazi.

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Hasbro interactive, Cyberlore
IZDAVAČ	Microprose
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32Mb RAM
NAŠA PREPORUKA	PP233, 64Mb RAM
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

Majesty, Majesty. Eh, da. Onaj demo odprije dva mjeseca ugodno sjedi na lokalnim računalima. I sad, kad smo se najmanje nadali, dolazi u obliku finalne inačice. Dovoljno stimulirajući podatak koji govori o tome koliko sam puta zapravo odigrao taj jedan dostupan nivo prikazuje u blagom smislu adiktivnost ove igre. A još računalo ne koristim uglavnom za igru...

Što god. Recenzija je recenzija, što znači da moram biti iznimno objektivan. U tom pogledu, neću pisati o svojem iskustvu s demo.... ah, k vragu; prekasno. Ipak, recimo ponešto o samoj igri. Kao što ste vjerojatno i zaključili, riječ je o real-time strategiji smještenoj u prastari svijet moći i magije gdje kao novookrunjeni kralj pod sobom (ni krivi ni dužni) odjednom imate cijelo kraljevstvo. Naravno, s obzirom da se igre rade s nekakvim zapletom, ni ovdje netko neće proći bez modrica. Hvala Bogu, nije riječ o igračima. Naime, glavna faca, tj. vi (real life - ne onaj u igri), ulazi i izlazi iz igre čistih ruku. Kako bi se to odrazilo na popularni politički život u većini banana-republika (nećemo ih sad nabrajati, zar ne?), imam poprilično čistu viziju. No, iako imam priliku koncipirati neke scenarije aktualne stvarnosti, zadržat ću se na vedrijim stranama života. Računalnim igrama, primjerice. Pokušajte pogoditi o kojoj je u ovoj recenziji riječ. Da, točno: Majesty! Pa, eto. Recimo koju o njoj.

YOUR LIFE IS NOT YOUR OWN

Vratimo se malo unatrag (dvadesetak redova) i recimo ono što smo trebali spomenuti u uvodniku. Majesty je igra novog kova po svojem jedinstvenom i inovativnom konceptu kontroliranja kraljevstva u kojem vi uglavnom radite ono što kraljevi mogu. Ne u seksualnom ili političkom smislu, dakako. Pa ovo je obiteljska igra, zaboga. Vi, naime sve svoje jedinice kontrolirate neizravno. Što to znači? U maksimalno pojednostavljenom smislu sljedeće: možete davati poticaje ili naredbe na upravničkom nivou, tj. preko stimulansa na koje vaši heroji primjereno reagiraju. U prijevodu, to pokazuje neizravan pristup igranju real-time strategije


Obrana ceha je glavni prioritet...i ovdje

PRAVA VJERA

Svijet Majestyja nije monotona monodeična utopija. Ne biste vjerovali, ali različiti bogovi imaju različite kultove sljedbenika koji, osim što vam donose ofenzivne i defenzivne čarolije, rado pomažu u borbi na autentičan način.


Ostalo je malo slika iz igre, pa preporučujem da ih pogledate


Dioklecijanova palača u jeku renoviranja


Rad u središta grada


Mašala boja


Hram barbara. Hej, nije li ono onaj Austrijanac?


Suradnja u najboljem pogledu: rangeri podržavaju barbarsko napredovnje

Odigrajte igru... preporuka!

preko ekonomije. Sjećate li se posljednjeg roleplayinga koji ste odigrali? Onih kraljevskih naloga koje ste slijedili nadajući se da ćete prigrabiti nagradu? Sličnu stvar radite i ovdje, samo s druge strane šaltera. Da, pogodili ste: vi dajete naloge herojima koji ih, ako su zainteresirani, uzimaju u obzir. Gradnju kontrolirate manje-više izravno: vi odredite točku gradnje, a seljaci veselo trčkaraju prema gradilištu i ondje posao obavljaju prema vašoj nadmoćnoj naredbi. Uostalom, što biste radili kad ne biste mogli nikako utjecati na igru? Ne biste je kupili, zar ne? Pa eto, ovdje smo zapravo u klinču. Naime, Majesty je savršeno igriv bez obzira na činjenicu da kroz cijelu igru ne kontrolirate nijednog protagonista. Pa, kako? Recimo, primjerice, da je igra, iako u 2D-u, savršeno igriva. Osim toga, osobno se ne sjećam nijedne strategije za koju sam mogao reći da je super iako sam cijelo vrijeme bio svjestan da nije najbolja igra u mom igračko - recenzentskom životu. I to je ono pravo. Jedina stvar kojoj ovdje moram prigovoriti je nevjerojatno visok time consuming čimbenik. No, poslije ćemo o tome. Iskoristit ću ostatak ovoga odlomka da vam približim koncept igranja ove strategije. Osnovna je ideja da osnivate cehove u kojima unajmljujete junake koji će raditi za vaše kraljevstvo. Zanimljiv je detalj da se likovi ponašaju prema svome urođenom karakteru i osobnostima. Primjerice, različiti kultovi obično ne rade na istoj valnoj duljini, tako da će njihovi članovi, iako na vašoj strani, pokazivati određenu odbojnost prema kultistima koji ne dijele njihovu religijsku opredijeljenost. Isto tako, mnoge se fantazijske rase se ne podnose (patuljci i vilenjaci, primjerice). Ako sve to izmiješamo s dvadesetak različitih rasa neprijatelja, dobivamo atraktivnu kašu koja predstavlja ovu intrigantnu roleplaying strategiju.

NIJE SVE U IZGLEDU

Bacimo se na psihološki aspekt igre. Ono što sam naveo negdje u gornjem odlomku predstavlja Majestyjev najveći nedostatak: proždiranje vremena. Naime, ako se sjetim bilo koje igre koju sam posljednjih godina zaigrao, nikako se ne mogu sjetiti one koja je djelovala privlačnije. Dakako, to će možda razveseliti jedan dio igrača. Ali da budem iskren, ako studirate na bilo kojem fakultetu, osim DIF-a, složit ćete se da je vrijeme ovih dana dragocjeno (18 ispita, brrrr). Štoviše, ako se ne bavite ničim drugim osim odlaskom u školu, igra će vam se činiti kao savršena droga. E, pa sad si računajte: život je prekratak da bismo ga trošili na nekvalitetne proizvode, zar ne? Ovdje je taj koncept potvrđen jer je riječ o izvrsnoj igri s malim brojem nedostataka. No svejedno: s gomilom posla za vratom, gameplaying ovakvih epskih razmjera nije za svakoga. Pogotovo ako još štogod radite osim što igrate real-time strategije. Ili možda nije stvar u tome. Primjerice, Jagged Alliance je teoretski žderač vremena, ali se nakon njega osjećate zadovoljnim u nekom čudnome smislu. U Majestyju je osjećaj suprotan: iscrpljenost/prevarenost. Činjenica je da je ova igra vrlo nezahvalna, i to je glavni razlog zbog čega ocjena ne prelazi čarobnih 90.

Majesty je bez obzira na svoje negativne strane vrlo zabavan silovatelj slobodnog vremena. Ako ga imate na pretek, istog trenutka otiđite i kupite igru. Ako ne, pričekajte ljetne praznike. Thou hath been warned!

KONTROLIRAJ ME ALTERNATIVNO

Kao što smo i spomenuli u tekstu, Majesty definira kontrolu likova preko nagrada i lojalnosti. Ovdje, recimo, imamo pregršt likova koji... ah, zaboga... osjećam da se nepotrebno ponavljam. Bez obzira na sve, pročitajte tekstove ispod slika za pobliže upoznavanje s tematikom.


Primamljiv dvorac mraka. Sve što biste željeli


E sad - nakon što postavite nagradu za što brže uništenje, stvari se počinju zakuhavati


Rogueovi, najlakomiji od heroja, naljeću na zgrade kao muhe na g.... Štoviše, spremni su za određenu svotu napasti vlastito kraljevstvo (note za multiplayer)

ALTERNATIVNO

DUNGEON KEEPER 2
Slično, samo znatno više arkadno orijentirano. Dobra igra, bez obzira na sve

WARCRAFT 2
Ljudi ga još igraju. Vrlo dobar znak!

IZLAZAK IZ KUĆE
Vrlo dobra alternativa: najbolja, dapače!

OCJENA

Ništa se u ovoj igri ne može definirati kao "loše". Inovativni se koncept pokazao superiornim

88%

Kersplatt!

CROC 2

Iako često osporavane, konzolaške platformske arkade ne posustaju. Netko je odlučio da bi se na tome moglo još malo zaraditi pa evo i konverzije Croca 2

U mnogim će situacijama Croc koristiti različita prijevozna sredstva, poput ovog vlakića...

Što ovi kristali rade ovdje? Tko ih je ovdje postavio? Gdje je tu logika, ljudi?

Vraćaj se ovamo i pusti ptičicu na miru!

Ovakve su situacije vrlo česte, što se, s obzirom na nespretno kontroliranje, može pokazati kao problem

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Argonaut
IZDAVAČ	Fox Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 350, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC, PSX, Gameboy Color

DOŠLO je novo doba. Playstation 2 je konačno izašao, Dreamcast je tu već neko vrijeme, X-Box je na pomolu. Konzole konačno prestaju biti igračke i postaju čarobne kutije iznimnih mogućnosti. Trebamo li stoga očekivati revoluciju konzolaških igara? Je li prošlo vrijeme jednostavnih arkada za koje na prvi pogled možete reći da su došle s konzole? Reklo bi se da je tako, ali jedan pogled na prodajne statistike igara demantira takve tvrdnje. Soga je i bilo za očekivati da ćemo ugledati konverziju Croca 2 već šest mjeseci nakon Playstation 2 premijere.

Croc je jedna od popularnijih Playstation platformskih igara, uz bok Crashu, Spyri i ostalima, a nastavak nudi nešto više od originala. Nažalost, ipak nedovoljno.

U prvom smo nastavku pratili priču o mladom krokodilu Crocu koji se izgubio te su ga pronašli Gobbosi, miroljubiv, sladak, sretan i općenito predivan narod malenih krznatih stvorenja, odgojivši ga kao jednog od svojih. Međutim, tu je sreću pomutio zli barun Dante koji je zajedno sa svojim sljedbenicima, dantinijima, napao Gobbose i zatvorio njihovog kralja. Croc se jedini spasio i krenuo u oslobađanje svojih prijatelja. U tome je, dakako, uspio. U drugom nastavku priča dobiva



Hmmm. Not look like Dantini!

Iako su simpatični, Gobbosima gramatika baš i ne ide



Melankolija nedjeljnog poslijepodneva



Ovo bi trebao biti *lens flare*...

LIKOVI

Ovo su neki od živopisnih likova koje ćete kroz igru susresti:





Cannon Boat Keith, jedan od glavnih negativaca. Izgubivši ruku i nogu u, pazi sad, vrtlarskoj nesreći, Keith je postao vrlo ogorčena i nimalo prijateljski raspoložena osoba



Inca Gobbosi su pametnija i intelektualistički nastrojena varijanta Gobbosa



Kralj Gobbo, vođa Gobbosa, povučeno je i mirno biće. Voli sve što vole mladi, a naročito pecanje (ribe, dakako, uvijek vrati u vodu nakon što ih ulovi), ne želi se nikome zamjeriti i uvijek je ljubazan... Drugim riječima, prava naivčina



Swap Meet Pete, lokalni trgovac, pomoći će vam u nabavljanju nužnih namirnica

Barun Dante, vaš najveći neprijatelj, sprječavat će vas u svim vašim nakanama sve dok ga ponovno ne porazite. Osim iz čiste zlobe, njegovi su napadi na Gobbose motivirni željom da im ukrade leteću spravu koju su izumili

Sailor Gobbosi, gobboška mornarica, prilično loše obavljaju svoju dužnost, ali zbog toga nisu ništa manje simpatični

Unatoč svim manama, Croc 2 će sasvim sigurno postati hit

zaokret. Croc na plaži pronalazi poruku u boci. Na njoj je otisak krokodilske šape i tekst "Tražimo malog krokodila". Čini se da Croc ipak ima obitelj te kreće u potragu za njom. Morat će posjetiti obližnje naselje Gobbosa koji mu mogu pomoći u potrazi. Ali, nije to tako jednostavno. Zli Dante se vratio i sve će se opet pretvoriti u borbu dobra i zla...



ONO GOVORI!

Cijela je ta priča zapravo samo izgovor za neograničeno skakanje po platformama i skupljanja kristala. Igra je ostala gotovo ista kao i u originalnom Crocu. U novom je nastavku nešto izraženija interakcija s likovima i malo je veća sloboda istraživanja. Na samom početku igre nalazite se u naselju Gobbosa. Možete odabrati različite nivoe. Postoji nekoliko Gobbosa i svaki od njih ima neki problem koji želi da mu riješite. Jednom su ukrali ptičicu, drugi nikako ne može pobijediti dantinije u utrci čamcima, trećem su proždrljivi dantiniji maznuli sendvič i tako dalje. Možete sami odabrati kojim ćete redoslijedom rješavati te probleme. Igra ima četrdesetak nivoa koji su dizajnom i izgledom prilično nalik jedni drugima, kao što su nalik i Crocu 1. Na svakom od njih postoji određen broj neprijatelja, no oni su mnogo manji problem nego brojne prepreke i poteškoće postavljene vam na put. Na svakom ćete koraku naletjeti na kakvo jezerce lave, provaliju itd. Zbog toga igra uključuje uistinu mnogo skakanja, platformi i sl., što danas i nije naročito popularna koncepcija arkadne igre. Na svakom nivou postoji i mnogo kristala koje skupljate i poslije, u lokalnoj trgovini, mijenjate za različite korisne stvarčice poput zdravlja ili "gummi savera" za produljivanje skoka.



S ovom ćete igrom uistinu proširiti vidike... heh

KROKODILI INAČE NISU OVAKO SIMPATIČNI

S tehničke strane, činjenica da je riječ o konverziji prilično je očita. Prije svega, to se vidi u jednom od najvećih problema igre - nemogućnosti slobodnog snimanja pozicije. Naime, na početku, prije nego započnete igru, odaberete jedan od slobodnih slotova za snimanje pozicije. Igra će sama pri svakom završenom nivou snimati poziciju, što vam prilično otežava igru jer nivoe morate prelaziti odjednom. Još jedan od velikih problema je i kontroliranje. Pogled na igru je iz treće perspektive, dakle s kamerom koja izvana prati kretanje lika. To je, kao i u većini sličnih igara, prilično nespretna koncepcija. Često će se dogoditi da Croca promatrate sprijeda, pa morate uskladiti svoje kretanje s kretanjem kamere. To nije nimalo jednostavno pa ćete se, dok se ne priviknete, često zabijati u zidove. Grafički, Croc 2 je definitivno ispunio sva očekivanja. Iako je hardverski prilično zahtjevan, to opravdava vrlo lijepom grafikom i rezolucijama čak do 1600 * 1200. Zvuk je također vrlo kvalitetan, a naročito treba istaknuti vrlo simpatičnu glazbenu podlogu.

Croc 2 je rutinski odrađena arkada koja, iako prilično kvalitetno dizajnirana, ne može ponuditi ništa posebno igračima starijim od dvanaest godina. Ne unosi nikakvih novosti u žanr, a ni konverzija nije odrađena baš savršeno. Stoga ne može biti riječ o naročito dojmljivom uratku iako će, nesumnjivo, naći svoju publiku.

ALTERNATIVNO

RAYMAN 2
Iako nešto avangardnijeg i originalnijeg dizajna, ova je Ubisoftova arkada rađena po sličnom, platformsko - arkadnom konceptu kao i Croc 2

CROC
Originalni Croc, iako u svim segmentima slabiji, i dalje može poslužiti jer je vrlo sličan, a hardverski mnogo manje zahtjevan.

OCJENA

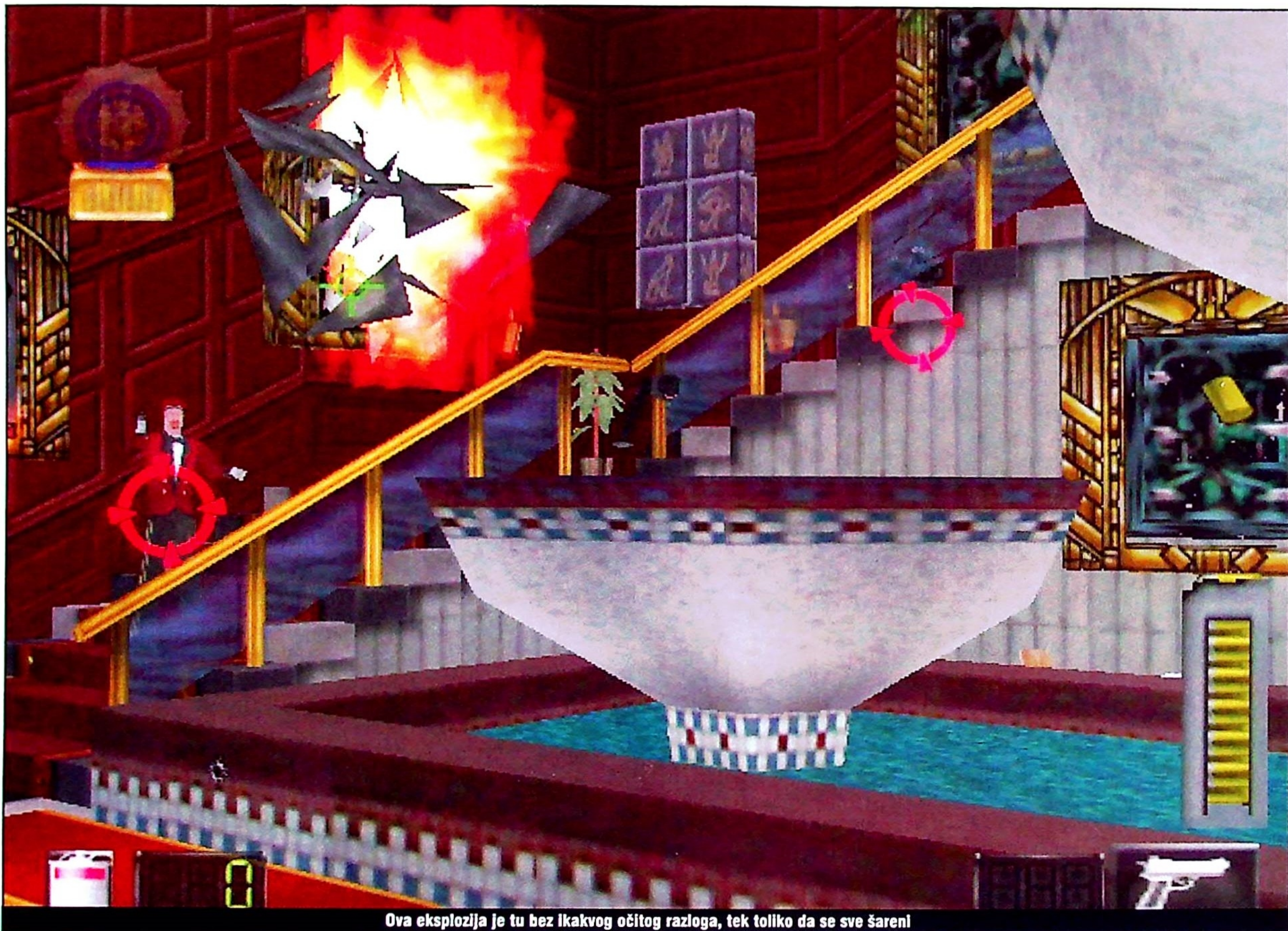
Dobro, ali zbog neuspjele konverzije i slabe originalnosti ne zaslužuje veću ocjenu

66%

UMRI MUŠKI TRILOGIJA NA KVADRAT

DIE HARD TRILOGY 2 VIVA LAS VEGAS

Jedine dodirne točke ove igre s Elvisovim hitom su mjesto radnje i pretili muškarci u čudnoj obleki!



Ova eksplozija je tu bez ikakvog očitog razloga, tek toliko da se sve šareni

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Fox Interactive
IZDAVAČ	Fox Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P2/233, 64MB, 3D grafička
NAŠA PREPORUKA	P3/500, 128MB, G400
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ALIEN VERSUS PREDATOR
Iako nema nikakve veze sa žanrom ovdje opisane igre, također će vam priskrbiti gotove tri igre u jednoj.

DIE HARD TRILOGY
Ne vjerujem baš da ćete se upustiti u ove retro vode, no ako želite vidjeti kako je sve počelo, provjerite to ovdje.

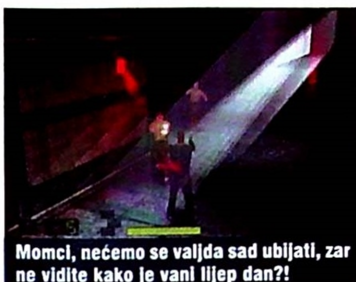
DIE *Hard* **iliti** *Umri muški* **svima nam je znan filmski akcijski serijal s Bruceom Willisom u glavnoj ulozi. Nakon uspjeha u kinima i na videu, ti su filmići svojedobno bili konvertirani i za igraće platforme, i to kao jedna igra. Mada je PSX izdanje steklo gotovo kultni status, ono za PC nije nikad uspjelo privući veću pozornost igrača.**

Doduše, upamtili su ga kao jednu od prvih igara koja je koristila Microsoftovu Direct 3D akceleraciju! Još se sjećam svoja starog Mystiqua i njegove "ubrzivačke" uloge koju je iskazivao u DHT-u 1, ali su mi blizu i osjećaji mržnje i bijesa kad sam konačno shvatio da mi grafička ne vrijedi ni pišljivog tranzistora. Zgodno se sad, nakon toliko vremena, osvrnuti na prošlost i pogledati kako su se neke stvari strašno promijenile, no neke su ostale gotovo iste.

RENDERIRANI B. WILLIS

Jasno, najveće su promjene uočljive na grafičko-tehničkoj razini, ali je to više razlog evolucije PSX-a nego našeg PC-a. Kako je DHT2 čista konverzija s dotične konzole, neki PC specifikusi nisu bili ni mogući. Najuočljivija posljedica konverzije je mali poligon count, tj. siromaštvo poligona, zbog čega sve djeluje kockasto i uglato, što se ponajviše vidi na prilično stiliziranim likovima. Teksturama i dinamičnom osvjetljenju nema se što prigovoriti jer su dotične odrađene vrlo čisto i korektno, a sa svjetlom se moguće i igrati (razbijte svjetiljku i stvorite mrak!). Kad je riječ o glazbi i zvučnim efektima, dovoljno je reći da solidno prate grafičku podlogu. Eto, to je sve što se bitnijih promjena tiče, dok je sama koncepcijska strana igre ostala gotovo ista. I dalje postoje tri posebne cjeline u samoj igri, i to trčakaranje ala Lara Croft, pucanje iz prvog lica najsličnije Virtua Copu te arkadaška vožnjica autom kakvih na konzolama ima na stotine. Ipak, ovaj je put sve bolje zapakirano: osim practice i arcade modova gdje igrate samo određeni dio, postoji i movie (izmišljena radnja koja se ne temelji ni na jednom filmu) mod s kontinuiranom radnjom u kojoj se navedeni dijelovi konstantno izmjenjuju. Primjerice,

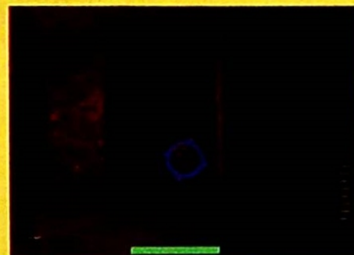

Mirko, pazi metak! Ah, hvala Si... -lik!


Momci, nećemo se valjda sad ubijati, zar ne vidite kako je vani lijep dan?!


Zaigrajte DHT 2 i provozajte se kroz poznati lasvegaški, ovaj, nadvožnjak!

CRN KAO MRAK

Ne znam je li to novi trend ili modni hit, ali više od polovice lokacija u igri je mračno kao grob, i to mi se nimalo ne sviđa! Bili to tamni hodnici, noćne vožnje ili prepucavanja u prostorijama bez svjetla, u osvjetljavanju situacije neće mnogo pomoći ni brightness tipka na vašem monitoru. Naime, ako budete petljati s osvjetljenjem, samo ćete si priskrbiti mliječno-muljavu grafiku u kojoj se zbog gubitka kontrasta i deformacije kolorita ne da igrati. U takvim bi slučajevima u pomoć obično priskočila gamma korekcija koja je, istini za volju, prisutna i ovdje, no bila bi od koristi tek ako bi radila. Na nekim grafičkim karticama neće ni pod prijetnjom smrću, primjerice na mojoj Matrox G400 zvjerci. Tko zna, možda vama proradi. Čovjeku nakraju preostaje tek igranje u potpuno zamračenoj "jazbini" u koju nije dopušten ulazak ni najmanjeg tračka svjetla jer bi mogao stvoriti nesnosnu refleksiju na ekranu koja, zajednoi s ovakvim prizorima, umanjuje čar igre. No, ovu kritiku ne treba uzeti previše ozbiljno jer smo se sličnih scena nagledali u moru drugih igara čiji autori, očito, smatraju da su pojmovi mračno i atmosferično sinonimi!





▲ Uzmite svjetiljku da biste bolje promotrile ove slike!

Kad vam dosadi šetnja, provozajte se u autu, a kad vam i to dosadi, nanišanite nečiju glavu i raspite je po zidu

na početku igre je potrebno pobjeći iz zatvora, što ćete učiniti pješke, da biste se na otvorenom provozali autom i usput prebacili u čisto pucački stil te nekome probušili glavu. Treba reći da se cjeline izmjenjuju baš ondje gdje trebaju, čime se izbjeglo dosadno ponavljanje Inače, sve je smješteno u Las Vegas, gdje se Mclane (virtualni Bruce) našao prilikom posjete jednom zatvoru u kojem je izbila pobuna potpomognuta korumpiranim čuvarima. Dalje je sve klasika. Od spomenutih načina igre svakako je najupečatljiviji onaj pucački - napetost je na najvećoj razini, a vrlo opasne i brzopomične mete podižu adrenalin do krajnjih granica. Kad bih to trebao usporediti s nečim otpije poznatim u PC igrama, bio bi to sada već ostarjeli Virtua Cop. Dakle, pogled je iz prvoga lica, a na ekranu imate nišan kojim šarate po gadovima, dok će se za sve ostalo (hodanje, šuljanje) pobrinuti vaš CPU. Pokreti kamere dok hodate su vrlo prirodni i maštoviti, a ni lokacije kroz koje se krećete nisu ništa loše; bit će tu zatvorskih ćelija, banketnih sala, razrovanih autocesta, lasvegaških kockarnica itd. Posebno je zanimljivo što na svojem križarskog pohodu igrač može napucati i uništiti gotovo svaki objekt na ekranu tako da će razaranje aparata za gašenje požara, stakla, balona, šalica za kavu postati neizbježna DHT2 zanimacija. Sami neprijatelji, hvala Bogu, posjeduju inteligenciju nešto veću od prosječne kokoši tako da se, ne budi li odmah ubijeni, neće pojavljivati na istome mjestu. Prilično su brzi i sposobni za svakojake motion capture akrobacije a ništa manje nije efektan ni hi-tech nišan koji se fokusira oko njihovih glava. Osim brojnih oružja i dodataka koji se mogu pokupiti, treba još samo pohvaliti odličan efekat odbijanja metaka o zid. Sve u svemu, jednostavno, opuštajuće i zabavno.

YIIPI KAI EEEE!

Drugi mod je vožnja, gdje je najvažnije zabijati se u protivnički auto dok ne nestane u eksplodirajućoj plamenoj kugli. Mada zvuči jednostavno, ostvarivanje navedenog cilja, zbog spetljanih kontrola, kojiput i neće biti takvo! Naime, vaš je auto slabo osjetljiv na lijevo-desno kontrole pa se pri velikim brzinama možete zabiti u kakav kamen ili drvo, čime ćete izgubiti dragocjene sekunde i popušiti misiju (da, ovaj je mod vremenski ograničen). Osim toga, ovdje nema ni tračka onoj fizikalne autentičnosti Drivera nego je sve arkadno koliko to ovdje arkadno može biti. Kakvoj-takvoj raznolikosti pridonijet će dodatci poput nitro-ubrzanja, a posebice mogućnost promjene vozila. No, problem je što se ona na cesti ponašaju vrlo slično, tako da, osim drugačije šasije, ne dobivate gotovo ništa. Žalosno je i to što nema kabine, čime je dodatno smanjem osjećaj autentičnosti i brzine. Uza sve navedeno, vožnja će vas najviše posjetiti je ovdje ipak riječ o konverziji jer smo na PC-u navikli na mnogo bolja i upečatljivija grafička rješenja.

Što još reći o ovom modu, osim da vam neće pružiti ništa drugo doli malo bezumne četverotaktne jurnjave za opakim kriminalcima, što u neku ruku nije ni tako loše jer se PC baš ne bi mogao pohvaliti sličnim igrama s takvim idejama. Treći i posljednji način igre je dozlaboga izlizano akcijsko-arkadno jurcanje i prepucavanje po sobama ala teta Croft. Iako je riječ o čistoj TR klasici, dat ćemo joj prolaznu ocjenu jer su kontrole u redu (jednostavne i responsivne), a ni drugi elementi ne padaju ispod utvrđenog prosjeka. Malo je žalosno što nema mouse looka, no i upravljanje tipkama je prilično zadovoljavajuće. Osim toga, ni nivoi nisu spetljani ni prezahtjevni i, što je posebno čudno, uopće nema skakanja. No najbitnije je da će vam hodajući Bruce pružiti dovoljnu dozu ubijanja, skupljanja ključeva i otkrivanja tajnih mjesta - u krajnjem slučaju, to je sve što se od njega i traži. Dodatne stereotipe možemo uočiti u tipičnim pljucama (pištolj, šmajser, puška itd.) a niti puzzle solving ne iskače iz svojih uobičajenih okvira. Cerebralne mogućnosti bit će potrebno tek za operacije korištenja ispravnih key-cardova na odgovarajućim vratima i povremenim otvaranjima vrata različitim tipkama i polugama. Lokacije su dovoljno raznolike i relativno maštovite (mada pretamne), a cijela je igra protkana i brojnim štosovima. Tako je u jednom nivou, primjerice, moguće spržiti tipa na električnoj stolici, dok će salve smijeha izazvati i zapaljeni bijednik aktivirajući protupožarni alarm svojim gorućim tijelom! Upucavanje i gfx štosovi koji ga prate su također korektni, no nakon hrpe mnogo boljih igara ovog žanra ništa vas više ne može zainteresirati ni iznenaditi. Eto, to bi bilo sve što se tiče našega za smrt nikada spremnog Willisa pa na kraju valja izvući i neki zaključak. Što, dakle, imamo pred nosom? Lijepu arkadicu koja za cijenu jedne igre donosi tri, koje će svojom raznolikošću i posebnostima držati igrača općinjenog malo duže vrijeme. Ono što je ovaj nastavak htio postići - biti bolji, ljepši i brži od originala - to je i postigao, što držim dovoljnim da igra dobije prolaznu ocjenu. Ipak, teško mi je vjerovati da će Die Hard Trilogy 2 na PC-u ikad postati nešto više od neobaveznog odmora za mozak i lagane arkadaške razbibrige, a gotovo sam siguran da nikada neće postići kultni status. Što se pak PSX-a tiče, na njemu je moguće gotovo sve, ali on nije tema kojom se bavimo na ovim stranicama.



OCJENA

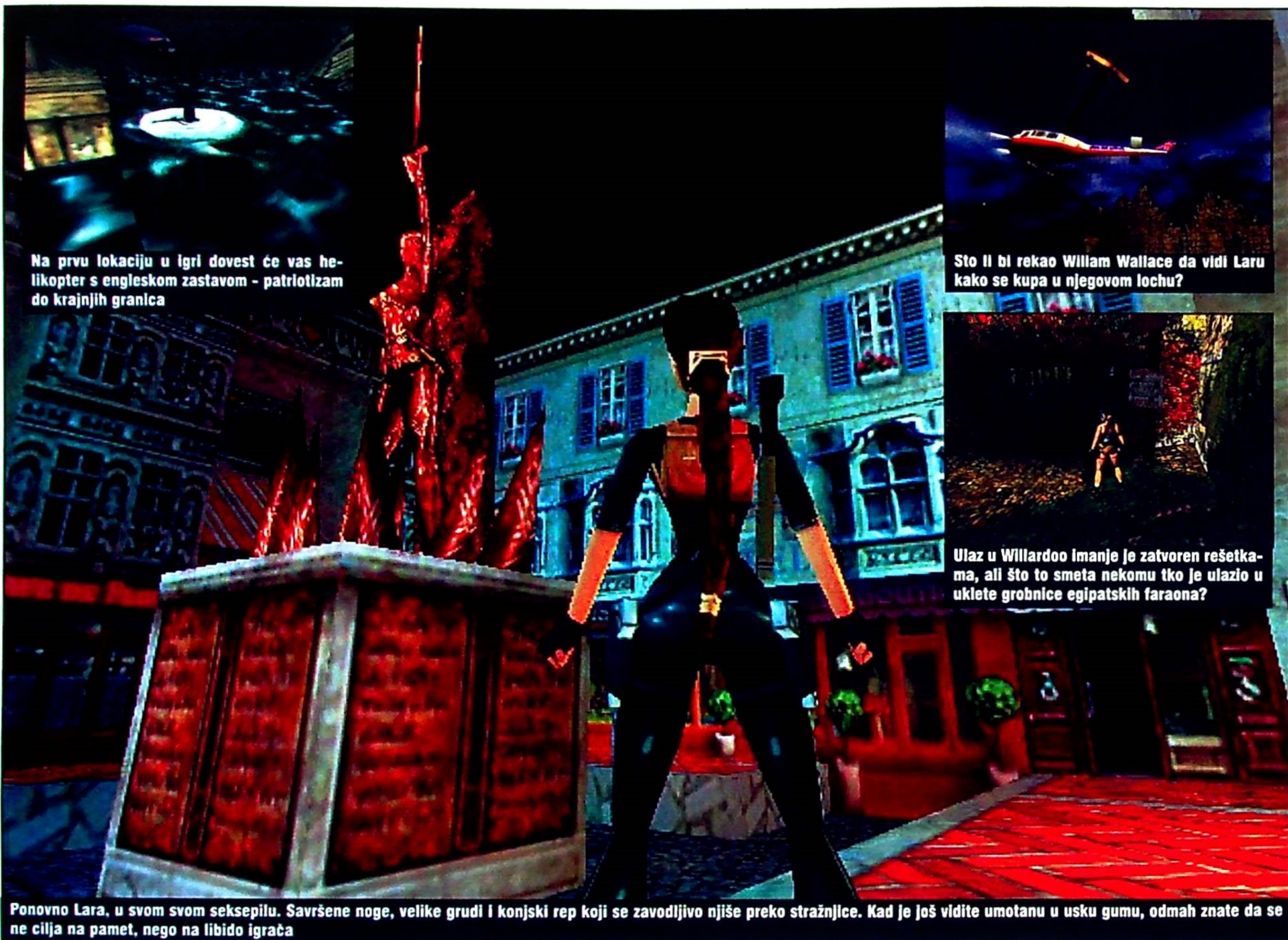
Solidno odrađen i zanimljiv nastavak staroga PC i PSX hita koji opet nudi gotovo tri igre u jednom paketu

80%

Evo OPET Lare - DAJTE *PARE!*

TOMB RAIDER THE LOST ARTIFACT

Eidos nastavlja sa svojim trikovima izdavanja nadogradnji za TR igre, smišljenih da "igračima pruže priliku što duže uživati u Larinim avanturama" (čitaj, pokupiti pare od uspaljenih klinaca na lak način i bez puno truda)



Na prvu lokaciju u igri dovest će vas helikopter s engleskom zastavom - patriotizam do krajnjih granica

Sto li bi rekao Wiliam Wallace da vidi Laru kako se kupa u njegovom lochu?

Ulaz u Willardoo imanje je zatvoren rešetkama, ali što to smeta nekomu tko je ulazio u uklete grobnice egipatskih faraona?

Ponovno Lara, u svom svom seksepilu. Savršene noge, velike grudi i konjski rep koji se zavodljivo njiše preko stražnjice. Kad je još vidite umotanu u usku gumu, odmah znate da se ne cilja na pamet, nego na libido igrača

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	CORE design
IZDAVAČ	EIDOS Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	Pentium166, 16Mb RAM
NAŠA PREPORUKA	Pentium233, 32Mb RAM, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

IAKO nije službeno "gold" izdanje Tomb Raidera 3, ova se igra pričom u cijelosti nastavlja na nj, koristi isti engine i grafičke efekte pa zašto je ne bismo tako nazvali? Zato što se u Americi prodaje samostalno? Pa Amerikanci su ionako poznati kao grebatori - u Europi će se Lost Artifact prodavati u kompletu s "platinastim" izdanjem TR-a 3.

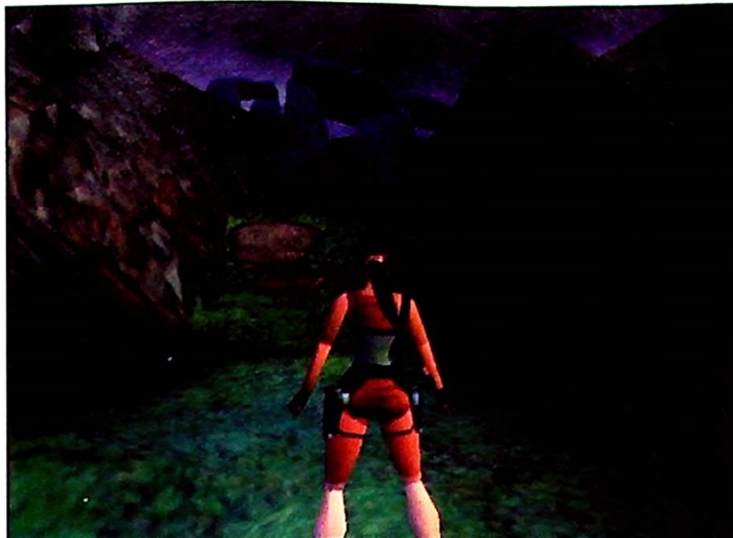
Iako me ni to neće razuvjeriti da nije riječ o još jednom pokušaju skupljanju novca na lagan način. The Last Revelation je tek nedavno izašao, a momci su se sjetili da za trojku nisu nikada napravili add-on pa su na brzinu sklepali nekoliko nivoa i "sprešali" CD-e. Bude li nekome čudno što dodatak za trojku dolazi nakon četvorke, uvijek se mogu braniti tvrdnjom da se ne odvijaju u istom vremenskom razdoblju te da se pričom nimalo ne suprotstavljaju jedan drugom - ovo je ionako samo još jedna u nizu avantura gospodice Croft.

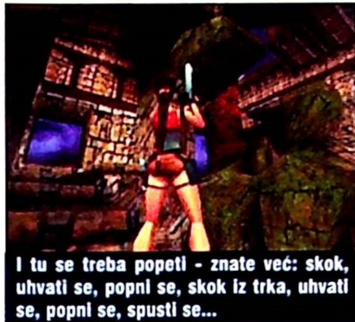
THE STORY CONTINUES

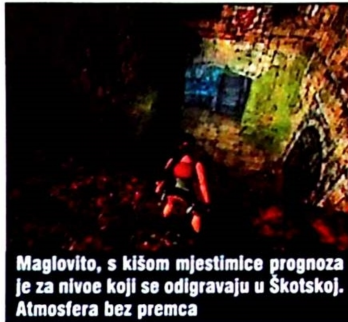
Ukratko, nakon završetka svoje prošle avanture (ako se sjećate, Willard se neuspješno pokušao učiniti besmrtnim i skončao u eksploziji), Lara po nekim tragovima otkriva postojanje još jednog - petog - artifakta, skrivenog na imanju pokojnog Willarda negdje u Škotskoj. Ne gubeći vrijeme, Lara putuje u postojbinu Highlandera, gdje će je dočekati magla i momci u kratkim suknjicama (na žalost ženske publike, modelirani mnogo lošije i s manje poligona nego Lara).

Naravno, bilo bi prejednostavno da je artifakt ondje gdje treba biti pa će vas priča voditi kroz 6 nivoa (5 uobičajenih i jedan s bossom) diljem Europe. Doduše, ovaj će put biti ispričana statičnim slikama između nivoa, a ne FMV-ima. Valjda u nedostatku novca.

Tko je god igrao bilo koji nas-


Što znam o Škotskoj? Loch Ness čudovište, ljudi u suknjama, Stonehange? S Larom još jednom upoznajemo zemljopisna obilježja ove zemlje


I tu se treba popeti - znate već: skok, uhvati se, popni se, skok iz trka, uhvati se, popni se, spusti se...


Maglovito, s kišom mjestimice prognoza je za nivoe koji se odigravaju u Škotskoj. Atmosfera bez premca

tavak Tomb Raidera brzo će se snaći u igri makar i ne znao priču. Grafički model korišten u TR-u 3, s gamma lightingom i ostalim tričarijama, sasvim ugodno dočarava ovaj put vrlo prostrane nivoe (dobro, ne sve, ali oni u Škotskoj su uistinu veliki), sve su zamke već poznate, samo su ovdje malo drugačije posložene, kretanje je standardna mješavina trčanja, skakanja, plivanja i penjanja, a protivnici su, kao i obično, mlakonje. Naravno - dok ne dođete do bossa, koji će vas lako "oprati" ako niste prekaljeni igrač. Što se tiče ostalih zagonetki i akrobacija što ih morate izvoditi, Lost Artifact ne zahtjeva od vas viši nivo znanja i spretnosti negoli je to od vas tražila trojka, s tim da su tajne i njihovo otkrivanje ovaj put malo drugačije nego u prijašnjim nastavcima. Dok smo dosad kao "secrete" skupljali različite predmete na skrivenim mjestima, sada je "secret" poseban skup prostorija do kojeg treba doći na specifičan način, a sadrži miniquest tematski povezan s nivoom na kojem se nalazi. Iako još uvijek nebitni za završetak igre, njihovo će vam pronalaženje pružiti mnogo više zadovoljstva nego prije, a donose i nekoliko zanimljivih detalja kao što su "tajna središta Zemlje", "zagonetka Joan of Arc", "ostavština 2. svjetskog rata" i slično. Ako vam još kažem da čine trećinu svakog nivoa (jednostavnom računicom dolazimo do toga da od prostora 5 standardnih nivoa, jedan i pol zauzimaju "secreti"), shvatit ćete da su se programeri na njih oslanjali kao na najprivlačniju snagu igre (nakon Larinih oblina, dakako). Jednostavno pravilo "trči, skači, pa se provlači" Larinih avantura je već svima postalo dosadno, osim njezinim najgorljivijim ljubiteljima, što čak ni producenti ne mogu zanijekati.


Slike između nivoa pokazuju vam kuda se krećete (na karti u gornjem kutu), a možete uživati i u Larinim "zavodničkim" pogledima

GOODIES!

Iako je riječ o nastavku igre, a ne o komadu hardvera, uz nju ipak dobivamo svojevrsni "bundle". Naime, na CD-u se nalaze i animacije iz Tomb Raidera 3, koje onima koji ga nisu igrali pojašnjavaju priču, te 3DML add on Flatland Rover za vaš browser, pomoću kojeg se možete kretati u virtualnom 3D svijetu - na Internetu i lokalno. Da ga iskušate, na CD-u postoji miniavantura u Larinom stilu po imenu "Castle of fate", i obećanje da svatko tko je završi i dođe do sobe s tronom od Flatlanda dobiva ekskluzivni wallpaper. Nije da ću se potruditi, ali postoji netko kome će se dati igrati.



Ovako to izgleda u 3DML-u, no moram priznati da mi se originalna Lara više sviđa - ondje joj barem mogu vidjeti pokoji dio (šalim se). Ovaj je programčić sasvim zgodan ako imate vremena za šetuckanje virtualnim svjetovima kojih je na mreži sve više, ili želite napraviti svoj vlastiti svijet po želji. Na CD-u je i guide koji će vam pomoći da napravite svoje prve korake u kreaciji svijeta, no moram vas upozoriti da je Populous jednostavnije rješenje za zadovoljavanje potrebe za "božanskim" osjećajem.

Ako su vam se u pamćenje urezale Larine obline, ovdje nećete vidjeti ništa što već niste

NA ZAPADU NIŠTA NOVO...

Moglo bi se reći jer se svi dijelovi igre odvijaju zapadno od Hrvatske. A to je točno i s drugog aspekta: igra je napravljena zapadno od Hrvatske! Dosta gluparanja o stranama svijeta, zaključimo stvar: istina je da se The Lost Artifact ne može pohvaliti inovacijom u bilo kojem tehničkom elementu jer u cijelosti koristi engine i građevne elemente TR3, ali sustav skrivenih dijelova nivoa donosi mu nekoliko plusića, taman dovoljnih da unatoč već prežvakanoj Lara-temi dobije 70 %. To načelno znači da ga se isplati pogledati ako ste u prijašnjim nastavcima Larinih pustolovina (pretpostavljam da je svatko zaigrao bar jednu) voljeli aspekt istraživanja, dok vam je ubijanje neprijatelja i pretjerano skakutanje bilo suvišan teret. Ne bojte se, krvožedni skakači, ima toga i ovdje u sasvim dovoljnim količinama, ali je težište ipak na pretraživanju velikih nivoa i pronalaženju skrivenih kutaka koji će otvoriti nove prostore.

Dakako, uvijek postoji mogućnost da vam je, kao i mnogima, Lare dosta nakon njenog četvrtog službenog i šestog neslužbenog (podsjetimo se, dosad su izašle 4 igre i 2 add ona) pojavljivanja. U tom vas slučaju neću kriviti ako ovu igru zaobiđete - da mi nije bila dužnost opisati je za vas, i ja bih tako postupio.

ALTERNATIVNO

TR1
Što reći?
TR2
Što reći?
TR3
Što reći?
TR4
Što reći?
SVI NJIHOVI DODACI
Ma za sve se ovo definitivno nema što reći. Lara je već odavno stara vijest, a dodatci za svaku njezinu avanturu normalna su pojava (doduše, nema ih na Playstationu, ali za PC redovito izlaze), pa je ova igra samo još malo istoga na ranu.

OCJENA

Lara jednostavno nema više onu privlačnost kao nekoć, a dodatak na 3. nastavak kad već postoji 4. je samo čista pohlepa

70%

Svemirska prostranstva na vašem monitoru

STAR TREK ARMADA

Je li Armada uistinu vrijedna Star Trek naslova ili je, kao i mnoge njene prethodnice, tek obična igra koja samo nosi Star Trek licencu i time pokušava dobro proći na tržištu uz poštenu cijenu?



Naš stari kapetan Picard opet u akciji

Napregnete li malo svoje oči, vidjet ćete oznaku na brodu

Koristeći cloaking device, ušuljajte se u neprijateljsku bazu i preživite

PIŠE **Domagoj Vražić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Activision
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII, 64Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Glide, Direct 3D
MULTIPLAYER	Internet, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

C&C – TIBERIAN SUN
Igra koja se danas smatra najboljim RTS-om

STARCRAFT
Unatoč onih 80 posto, odmah iza C&C-a

WARCRAFT II
Legenda koja je duboko pustila svoje korijene

IMA nas koji smo gledali sve epizode *Star Treka: The Next Generations*, pa i ove novije koje uključuju svima nam dobro znanu kapetanicu Janeway i njen *Voyager*, tako da nas slobodno možete prozvati Star Trek fanaticima jer mi to i jesmo. Pošto imamo već sve epizode i filmove na videu ili DVD-u, jedva čekamo da se na tržištu pojavi neka igrica koja bi nas uistinu mogla prebaciti u taj svijet. Sve dosadašnje igrice koje su se mogle pohvaliti sa Star Trek licencom nerijetko bi završavale u smeću jer su bile isprazne, jedino su ih igrali krajnje očajni fanatici koji gutaju sve što nosi ime Star Trek. Od ove će se igre to definitivno promijeniti jer ima sve elemente koji su potrebni da to ostvari.

Activisionu se svakako isplatila kupnja licence od *Paramount Picturesa* jer je imaju još samo Interplay i Simon & Schuster Interactive, koji su daleko manje ostvarili u tom polju od samog Activisiona kojem u posljednje vrijeme ide poprilično dobro (Battle Zone 2, Dark Region 2 te Vampire: The Redemption). Prije kojih tri mjeseca Activision je objavio Hidden Evil, također iz Star Trek serijala, koji je mogao i bolje proći, no ako ništa drugo, najavio nam je svijetlu budućnost te seriju igara koja se uskoro i ostvarila Armadom.

PRIJETI NAM REAL-TIME INVAZIJA BORGOVA

Prvo ću se baciti na priču mada nije nešto posebno. Veliki se dio nje zapravo odvija u samoj igri dok prolazite kroz različite misije. Uglavnom, *Dominion War* je završio tako da pakt o ujedinjenju triju velikih rasa nije više bio potreban, a činile su ga *the Federation*, *the Klingon Empire* i *the Romulan Star Empire*. Pošto je rat završio, te tri rase pokušavaju na različite načine ostvariti prevlast u Alfa Kvadrantu,



Izaberite svoju rasu s kojom ćete ostvariti prevlast


Svaki brod ima svoje standardno oružje i jedno posebno


Primjer kako maglice utječu na brodove

IGRAM LI ILI GLEDAM?

Naime, dok igrate, nerijetko će vam se javljati isječci kombinirani iz pravog enginea koji pokreće samu igru i iz filmova, čime je povećana igrivost jer se priča lakše i bolje razvija. Krajnji je rezultat za svaku pohvalu!


Uživajte u pogledu na klingonsku flotu


Defiant Class pri zalasku sunca


Legendarni U.S.S. Enterprise - E u pratnji dvaju brodova


Romulan Warbird Class također u pratnji

Konačno naslov vrijedan Star Trek serijala kojega će igrati svi RTS-ovci i ST fanatici!

no tu se kao velika prijetnja pojavljuje i četvrta velika rasa, *the Borg*, koja ratuje sa svima i ne poznaje riječ *pregovori*. No, prijašnje tri rase nisu više složne kao prije; *the Klingon Empire* se polagano raspada i dijeli na frakcije, *the Federation* polagano obnavlja svoje postaje koje su bile gotovo potpuno uništene prijašnjim ratom, dok *the Romulan Star Empire* pokušava cijelu ovu krizu okrenuti u svoju korist.

To bi bilo ukratko to, no kako sam već spomenuo, vi ćete kroz 20 misija podijeljenih u četiri kampanje proći kroz ostatak priče i upravo će vas to držati uz ovu solidnu igru.

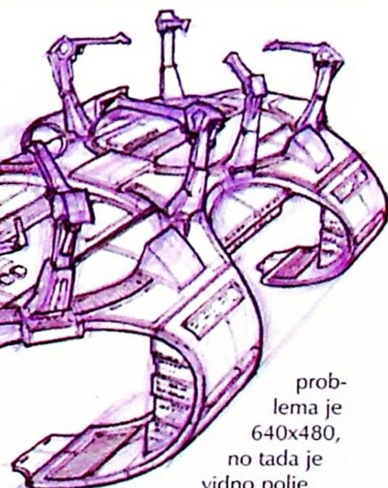
Kao i u svim ostalim igrama Star Trek serijala, glas kapetanu Picardu iz Federacije posuđuje *Patrick Stewart*, kao i Locutusu iz Borga, Worfu koji je također u Federaciji glas posuđuje *Michael Dorn*, a našoj ljupkoj admiralkinji Seli od Romulansa glas daje *Denise Crosby*. Uza sve ovo, spomenimo i potpuno originalnu glazbu u pozadini, različitu za sve četiri velike rase, i dobit ćemo ugođaj Star Trek serijala identičan onome kao u filmovima i serijama.

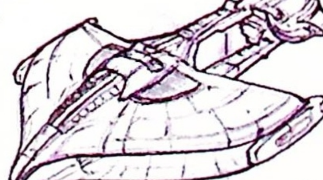
CAPTAIN PICARD TO THE RESCUE

Dosad smo u rukama držali *Star Trek: Birth Of The Federation*, turn based strategiju nalik *Master Of Orionu 2*, i *Starfleet Command* koji je više taktička real-time strategija, dok je ovo čisti RTS. Misije nisu temeljene samo na tome da morate sagraditi bazu i uništiti neprijatelja, kako je to kod gotovo svih današnjih RTS-ova, nego ćete morati tu i tamo bježati od svog neprijatelja, ili nešto zarobiti ili obraniti svoju bazu ili neku građevinu, te izgraditi bazu i uništiti neprijatelja. Misije se uvelike razlikuju od rase do rase, tako će misije Borgova biti više temeljene na asimilaciji protivnika, dok će Romulansi imati više onih špijunskih, prekrivenih velom tajnosti.

Gradit ćete građevine vrlo slične onima iz serija i filmova, za svaku rasu jedinstvene (neke su malo improvizirane, primjerice one Borgova). Isto vrijedi i za vaše pokretne jedinice koje čine različiti borbeni i izviđački međuzvjezdani brodovi kao i oni koji će vam služiti za gradnju i skupljanje sirovina. Flote brodova svih četiriju rasa su vrlo ujednačene (više od 30 različitih brodova), a svaki brod ima svoje posebno oružje koje ćete morati istražiti u određenoj građevini, dok će *science vessel* imati čak četiri posebna oružja (dva za napad i dva za obranu) te svaka rasa po jedno superoružje velike razorne moći. Da biste sve to mogli izgraditi, morat ćete skupljati *dilithium*, kao glavnu i jedinu sirovinu, a za brodove će vam biti potrebna posada i časnici čiji će broj s vremenom rasti.

Igra se odvija na 2D karti s 3D detaljima (npr. asteroidi), građevinama, brodovima, planetima, maglicama... - i sve izgleda vrlo šareno i lijepo. Tu posebno dolaze na vidjelo detalji i trud uložen u njih, brodovi i građevine su predivno napravljeni (na jedinicama se vide oštećenja). Maglice su prisutne u velikoj mjeri i u različitim bojama, a da bi se pridonijelo realističnosti, svaka različito utječe na vaše brodove dok prolaze kroz njih (npr. dok vaš brod prolazi kroz plavu maglicu, neće vas moći ciljati drugi brodovi, i za to će vam vrijeme biti spušteni štitovi;





prolaskom kroz žutu maglicu, umirat će vam posada na brodu). Dok igrate, pojavljuju se i isječci napravljeni od enginea koji pokreće igru i filmskog dijela. Zvukovi i zvučni efekti su vrlo dobro napravljeni.

Još jedan detalj koji pridonosi igrivosti je mogućnost zauzimanja protivničkog broda (tu su najbolji Borgovi s asimiliranjem), jednom kad ga zauzmete, možete njime napasti svog protivnika i tako upotrebljavati tuđu tehnologiju u svoju korist. Multiplayer je odlično napravljen pa je vrlo zabavno zaigrati s prijateljima preko Interneta ili mreže - podržava čak osam igrača istodobno. Jedina zamjerka ovoj igri su sitni bugovi, tako da će biti problema s određenim rezolucijama kod pojedinih grafičkih kartica. Jedina rezolucija koja će vam raditi bez problema je 640x480, no tada je vidno polje poprilično malo i sve djeluje nepregledno. Pri većim rezolucijama može vam se dogoditi da se jednostavno nađete u Windowsima, a isto je i s multiplayerom, tako da vam zasad može jedino pomoći dobar server.

Ljudi u Activisionu su, pustivši igru u prodaju, znali za određene probleme, pa vjerojatno već možete na službenom siteu pronaći patch koji će vam ih većinu riješiti. Ovaj će vrlo dobar RTS steći popriličnu publiku te biti rado igran na specijaliziranim serverima, kao što su bili i Starcraft i Tiberian Sun te vrlo stari, legendarni Warcraft 2.

OCJENA

Ima sve elemente koje bi trebao posjedovati jedan kvalitetan RTS. ST fanatici neka slobodno dodaju još 5%

88%

The game of world domination, treba li reći više?

RISK 2

Uz Monopoly, Risk je zasigurno najpopularnija društvena igra. Da je to tako potvrđuje i ova, već druga PC izvedba



Svijet na dlanu

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microprise / Hasbro interactive
IZDAVAČ	Deep Red
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 4 MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P200, 64 MB, 4 MB VGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ULTIMATE RISK
Prvi nastavak ove igre iz 1996. imao je svoje nedostatke, ali i neke prednosti

DIPLOMACY
Noviji naslov sličnog načina igranja s malo manje krvi

RISK je strateška igra u kojoj igrači raspoređuju svoje figurice, odnosno vojsku, po određenim teritorijima diljem svijeta. Svaki igrač dobiva karticu sa zadatkom koji mora izvršiti da bi pobijedio. To može biti osvajanje pojedinih kontinenata ili pak uništavanje protivničkih trupa.
Bitke se vode bacanjem kockica, i to po načelu: veći broj pobjeđuje. Ovo je bilo ukratko o igri, ako želite biti bolje upućeni u bilo koji segment Riska, na raspolaganju vam je pregršt vrlo sadržajnih tutorial misija gdje ćete dobiti sve dodatne informacije.

KOCKE SU BAČENE

Prije nego što bacite kocke i krenete u osvajačke pohode, izabirete jedan od triju načina igranja. *Classic Risk* je kopija dobre stare društvene igre. Tu vrijede pravila koja su vrijedila i u originalnoj, kako je volim reći, kartonskoj izvedbi. Ako nemate strpljenja čekati da protivnik povuče svoj potez, izaberite tzv. *Same time Risk*. To je nešto između real-timea i igre na poteze, što podiže dinamičnost igre i svakako je najpopularniji način igranja u multiplayer modu. Treći način igranja je *Tournament play* - kombinacija Classic i Same time Riska koja se sastoji od većeg broja misija, odnosno zadataka, koje morate izvršiti da biste napredovali. Odabravši način igranja, odabirete i protivnike. Od ponuđenih šesnaest, u jednoj igri može sudjelovati osam igrača, uključujući i vas. Posebno me obradovala nazočnost mog omiljenog osvajača, Napoleona, kao i drugih velikih vojskovođa. Majčica zemlja podijeljena je na 43 teritorija po kojima raspoređujete svoje jedinice. Osim klasičnog načina podjele teritorija podjelom kartica, postiji i opcija gdje se oni

SAVJET VIŠE

Tijekom igranja možete otvoriti dodatne, skrivene teritorije (npr. Havaje, Filipine, Novu Gvineju...), što je vrlo korisno jer stvaraju most između dotad nepovezanih regija. Prilikom grupiranja snaga nemojte ih sve iskrcati samo blizu onih područja koja mislite napasti jer, posjedujući ostale teritorije, stvarate si zaleđe ali i dobivate vojnike s obzirom na to koliko teritorija posjedujete. Pazite s kim ulazite u savezništvo, odnosno kad ga kršite, da ne biste naletjeli na osvetoljubivu bandu koja će čak i svoju misiju staviti u drugi plan samo da bi vam se osvetila. Zamijenite nepotrebne teritorije za vojnike, vidite li da je susjed nadmoćan, pokušajte sklopiti savez s njim. Nakon osvajanja određenog teritorija prebacite ondje što više vojnika ako kanite napredovati preko njega da ne biste poslije izgubili potez prebacujući vojnike.

Ne potiskujte svoje osvajačke nagone



Ipak se okreće



Hej! Makni mi se sa Čizme!

dobivaju aukcijom. Naime, svaki igrač ima identičan broj tzv. bidding pointsa pomoću kojih se natječe za određeni teritorij. Morate paziti da ne potrošite previše bodova za pojedini teritorij jer ćete tako vrlo brzo ostati bez njih pa će vaši protivnici vrlo jeftino dobiti preostale teritorije. Nakon toga slijedi grupiranje vaših snaga i bitke mogu početi.

U BOJ, U BOJ...

U prva dva načina igranja svaki se vaš potez dijeli u nekoliko faza. Diplomatski vam mod omogućuje sklapanje savezničkih ugovora, pri čemu vi određujete uvjete pod kojima ih sklapate. Prekršite li dogovor i napadnete saveznika, on će reagirati na odgovarajući način. Prilikom klasičnog oblika igranja odabirete teritorij s kojeg napadate kao i teritorij koji napadate te, nakon zumiranja, na bojno polje bacate svoje kocke, čiji broj ovisi o broju vojnika s kojima napadate. Da biste uopće krenuli u napad, morate imate najmanje dva vojnika na teritoriju. Pobjedu odnosi onaj koji je dobio veći broj. U trenucima borbe možete se i povući, odnosno odustati od napada, ako procijenite da vas kocka ne ide. Ako igrate *Same time Risk*, bitke će izgledati nešto drugačije. Za razliku od uobičajenih šesterostranih kocaka u klasičnom modu, ovdje je svaka postrojba zastupljena s jednom dvanaestostranom kockom u određenoj boji, ovisno o snazi postrojbe. Bijela je najslabija, a onda slijedi žuta, narančasta i crna, najjača. One se razlikuju po svojoj vrijednosti - najslabija ima najviše jedinica na svojih dvanaest polja, što daje vrlo male šanse za dobitak. S druge strane, one jače kocke imaju manji broj jedinica te veći broj šestica, petica i ostalih većih brojeva pa samim time raste mogućnost pobjede. Nakon svakog kruga dobivate nove postrojbe, ovisno o količini teritorija koji posjedujete. Možete zamijeniti svoje kartice teritorija za određeni broj vojnika.

TKO RISKIRA - PROFITIRA

Risk 2 je u odnosu na svog prednodnika otprije četiri godine napredovao i grafički i što se tiče načina igranja. No, gledamo li na sadržajnost igre i detaljnost, onda je Ultimate Risk iz 1996. bio bolji. Bilo bi zanimljivo vidjeti spoj dobrih strana obaju igara. Osim klasičnog "mapa pogleda", možete izabrati i "globe pogled". To je zamišljeno kao 3D sučelje, ali je vrlo loše izvedeno. Zemljina kugla izgleda spljošteno i neproporcionalno, nema automatskog zumiranja tako da bitke koje se odvijaju na rubovima uopće nećete vidjeti. Zvuk i glazba su zadovoljavajući, ali se, kao i sekvence borbe, previše ponavljaju. Pomislili ste da je ovo isključivo multiplayer igra koja brzo dosadi ako se igra protiv računala? I ja sam to pomislio, no igrajući je neko vrijeme, zaključio sam da je jedan od najvećih aduta ove igre inteligencija računala. Naime, svaka vojska ima svoje osobine koje onda uvjetuju njihove reakcije i ponašanje na bojišnici. Simultani način igranja još je jedan veliki plus koji uvelike povećava dinamičnost i daje igri real-time elemente. Bez obzira na određene slabosti, Risk 2 je dobra igra za široke mase.

OCJENA

Popularna društvena igra naći će svoje poklonike i na računalima

74%

Emancipacija

HOT CHIX 'N' GEAR STIX

U valu sve ozbiljnijih i pretencioznijih autoigara konačno je isplivala jedna koja nudi čistu zabavu. Funky, automobili iz 70-ih i Hot Chix glavne su značajke ove igre



Gremo, dekle, kaj ne?

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Finedish Entertaintment
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P233MMX, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII350, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

NEED 4 SPEED
Želite li odlično arkadno jurenje, Need For Speed serijal nudi dovoljno uzbuđenja.

LEGO RACERS
Želite li nešto još jednostavnije i zabavnije, uvijek može poslužiti ova djetinjarija.

SJEĆATE li se *filmova ceste* iz sedamdesetih? Dečki iz Fiendish Entertaintmenta su se sjetili napraviti igru koja će ponuditi atmosferu sedamdesetih, *funky* i zanosne vozačice. Sve je upakirano u vrlo lijepu grafiku, glazba je zarazna, a fizika automobila za svaku pohvalu.

Dakle, preuzimate ulogu vozačice koja želi i mora postati kraljica ceste, pri čemu nije važno kako vozi sve dok pobjeđuje. Ukratko, vaš je cilj pobijediti u svih 6 utrka prvenstva te steći poštovanje i divljenje ostalih vozačica i vozača (u publici, dakako). Ako ipak niste baš najs(p)retnije ruke i ne uspije vam ni u nekoliko pokušaja proći određenu stazu, nemojte očajavati - prijeđite na *time trial* mod igre i uvježbajte stazu do te mjere da protivnice ni u ludilu ne pomisle da bi vas mogle pobijediti.

LIJEP POKUŠAJ

Hot Chix 'n' Gear Stix nudi lijepo renderiranu i vrlo detaljnu grafiku, a za one koji imaju bolje kartice postoji i mod koji nudi i *bump mapping*. Grafička podloga uključuje i različite efekte poput magle, prašine i sličnih nepogoda koje vam smanjuju vidljivost te raznolike teksture terena kojim vozite. Odličan izgled bit će upotpunjen i glazbom primjerenom tom vremenu - tri dobro napravljene *funky* skladbe stvaraju ugođaj ranih sedamdesetih. Igra nudi dva pogleda - iz vozila i vanjski (preko kamere koja prati automobil). Potonji je očaravajući ne samo zato što automobili djeluju lijepo i realno, nego i zato što se ponašaju vrlo realistično pa će vaš automobil nakon skoka još neko vrijeme imati problema s amortizerima koji će ga bacati gore-dolje, a kad uđete u zavoj, vaš će auto «sjesti» na suprotnu stranu i proklizati. Presudnu ulogu u tome kako vam se automobil ponaša na cesti imaju vozačke sposobnosti vozačice koju ste izabrali i njegova kubikaža. Tako, primjerice,



Izbornik za staze je prilično nemaštovit


ŠŠŠŠŠŠŠ, niš' ne pitajte


Malo off roada za one koji to vole!


U tunelima se svjetla sama pale (kad bi to bar moja škoda imala


Ludilo, em je magla, em se kliže, em ne znam!



Ovo je Suzi i vrlo je brza


Kam se guraš, babo!


Nisu neki bogzna kako novi efekti, ali lijepo izgledaju

Dirve on amigo, they will never catch us...

Ruskinja Ivana vozi najsporiji automobil u igri, ali je on zalijepljen za podlogu i, unatoč svojoj manjoj brzini, drži korak s ostalima. Preporučujemo ga svim početnicima, nadamo se da im neće smetati golema crvena zvijezda na haubi. Sve u svemu, fizika automobila je uistinu na zavidnoj razini, a obzirom da je praćena glatkom i lijepom animacijom, igra dobiva posebnu čar. Što se tiče kontrola, postoje integrirane rutine za većinu volana ponuđenih na tržištu, tako da možete korisiti i te spravice ako ih posjedujete. Nažalost, *force feedback* nije podržan. Izbornici su krajnje jednostavni i nitko ne bi trebao imati problema u snalaženju. Tu je mod za prvenstvo ili *time trial*, pa izbor šest različitih djevojaka i njihovih supervozila, izbor staze na kojoj se natječete i, naravno, nezaobilazne grafičke opcije (rezolucija, sučelje i slično). Igra nažalost nudi samo tri staze koje ćete moći voziti u oba smjera, što nas je prilično razočaralo s obzirom da su ostali elementi vrlo dobro razrađeni.

Igra simpatičnog naslova, Hot Chix 'n' Gear Stix, zadovoljit će sve one koji vole arkadne utrke i ne traže u njima neki dublji smisao. Bit će to svojevrstan oblik razbibrige, za što će se pobrinuti odlična atmosfera i dobra animacija. Nažalost, od nje ne možemo tražiti previše jer nudi vrlo malen broj staza.

OCJENA

Solidno napravljena igra simpatičnog imena. Ne postoji neki veliki propust u igri, jedino što je premalo staza i što je prejednostavna

67 %

Prava borba, plastični ljudi!

ARMY MAN AIR TACTICS

Saznajte što se događa kad se sretnu Deser strike i Army men!



Ne znam, hmmm, a da, umri!! Eto.


Snijeg, led, kiša, brijeg


Negdje na dotoku vode iz slavine



Sarge i kompanija

Žalosno je što tako lijepa franšiza mora završavati na tako dosadan i glup način

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	3DO
IZDAVAČ	3DO
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII266, 64 MB
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

STRIKE SERIJA
Ako vam je baš do 2D heli-napucavanja, radije zaigrajte jednu od ovih igara.

ARMY MEN 1 I 2
Početak im je bio prilično blistav i obećavajući.

U svijetu informatičke zabave postoji jedna posebna kategorija igara kojoj je suđeno da nikad ne postane leglo hitova. Uostalom, igre koje spadaju u tu grupu to i ne žele, jer im je ponajprije cilj podariti nam nekoliko sati čiste, bezazlene i opuštajuće zabave. Jedan od predstavnika spomenutog pravca bio je i vrlo popularni Army men serijal čiji su glavni akteri bili zeleni plastični vojnici kojima smo se igrali još kao klinci. Doista, bile su to igre koje od igrača nisu tražile previše, a davale su dosta, imale su svoju posebnu atmosferu i neobveznu dozu humora, čime su stekle toliku popularnost da su na mala vrata progurale i svoju minifranšizu. Nije stoga ni čudno što sam se iskreno obradovao kad nam je u redakciju stigao posljednji izdanak te vesele obitelji, i to u vidu simpatičnog malog Desert (Jungle, Nuclear, Urban, izaberite jedan) strike klona.

PLASTIČNO

U početku je sve bilo u redu; uvodna je animacija bila glatka, interface je zadovoljio svojom jednostavnošću, no kad je konačno došao red na samu igru, u mom su se umu lagano počele kristalizirati neke svahili psovke. Na prvi je pogled sve dobro zamišljeno... Naime, Air Tactics trebao je biti uspješan klon izometrijskih 2D helikopterskih pucačina kakvih se do mile volje možete nauživati na vašoj lokalnoj konzoli. Također je trebao biti zadržan i poznati štimung, i to za poskočice, šale i pokoju flašicu ljutog i uvijek spremnog Sargea, te sva sila njegovih plastičnih vojnika i sve to ukombinirano u oku primamljiv 2D svijet s vrlo pristojnim i brzim scrollom. No kako rekoh, trebalo je, jer čim se primite kontrola, poslat ćete sve k vragu na ljetovanje. Naime, upravljanje je riješeno stupidnom kombinacijom miša i tipkovnice, gdje štakorom određujete smjer i pucate, a tipkama dodajete gas. Sve bi to još i funkcioniralo da se helikoper ne ponaša kao da je, umjesto kerozinom, natankan kakvim fermentiranim krumpirom, stalno vrluda i na svaki pomak miša potpuno gubite orijentaciju i smjer. No dobro, kontrole se upornošću i vremenom mogu svladati, no postoje neke druge stvari zbog kojih bih najradije pustio suzu. Kao prvo, borba je toliko sterilna i nemušta ponajprije zbog svojih bijednih efekata, od slabašnog i impotentnog mitraljeza kojim perete iz helića pa sve do još neuvjerljivijih ekplozijica i otapanja plastičnih smetala. Ipak, u prilog joj ide kakva-takva raznolikost jer se nivoi i objekti razaranja poprilično razlikuju, a na sceni je i sva sila dodataka i poboljšanja za vaše zeleno letalo. Također su zanimljivi i sami prostori gdje se sve odvija jer je riječ o dječjim sobama, pješčanicima i vrtovima, tako da sve ponekad podsjeća na štosove iz filmova poput "Draga, smanjio sam djecu". No, igrač, uza sve zanimljivosti i fore, jednostavno nema želju za igranjem jer je sve drugo toliko iskliješeizirano, inertno, jednostavno - dosadno. Recite mi u čemu je čar sporog i monotonog skidanja jednog po jednog plastičnog vojnika, spašavanja zapovjednika i uspješnog završavanja takve misije? Nedostaje poticaja i ideja, tako da na kraju dana sve djeluje poprilično beskrvno i nezanimljivo. Možda dio mog nezadovoljstva leži i u tome što smo se navikli na mnogo bolje i grafički ekstravagantnije igre, no kako sam prije napomenuo, na tržištu postoji mjesto i za takve proizvode, samo ih treba znati pošteno napraviti. Ne vjerujem ni da će se mlađi igrači napaliti na to, jer je i bebama Q3 znak već srastao za dudu. Šansa te igre bila je upravo u nastavku franšize koja se nije smjela osloniti samo na se, nego je trebala donijeti nešto korjenito novo i interesantno. Pošto u tome nije uspjela, pokopat ćemo je. Vjerujem da mi sitni i, ovaj put, ne baš dinamitni komadi plastike neće to uzeti za zlo.

OCJENA
Nezanimljivo, inertno i dosadno ostvarenje kojem ne može pomoći ni prisustvo simpatičnih plastičnih vojnika
60%

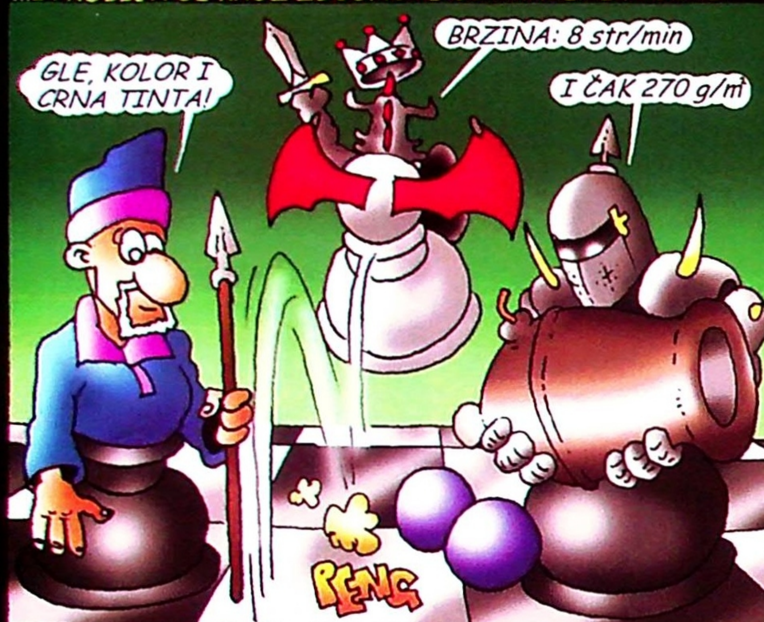
BIJELI KRALJ (LEX) NAPADA CRNOG KRALJA (KING)...



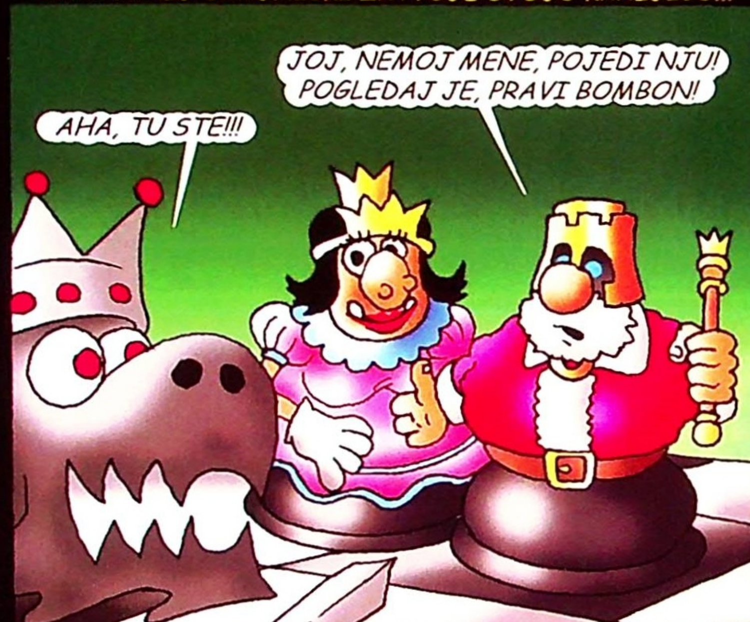
KORISTI NEOPREZ KRALJEVE TJELESNE GARDE...



...I PROBIJA SE KROZ ZGUSNUTE OBRAMBENE FIGURE!



CRNI KRALJ OČAJNIČKI ŽRTVUJE SVOJU KRALJICU...



...NAKON ČEGA MU PREOSTAJE JEDINO PREDAJA PARTIJE!



Jack ponovno jaše

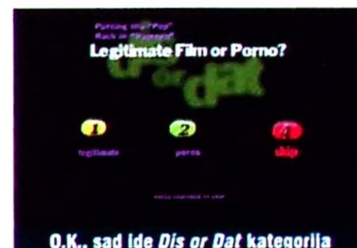
YOU DON'T KNOW JACK LOUDER, FASTER, FUNNIER!

PREPORUKA MJESECA

Već je deveti nastavak You Don't Know Jack serijala na policama, a igra još uvijek djeluje svježe i jednako zabavno

Mara izgori u želji [:).


Efektna najava za pitanje broj 2



O.K., sad ide *Dis or Dat* kategorija



Baš volim kad mi to kaže...


Ovo je izbornik za epizode i pazite, voditeljica zna biti vrlo nestrpljiva

PIŠE **Karlo Kolar**

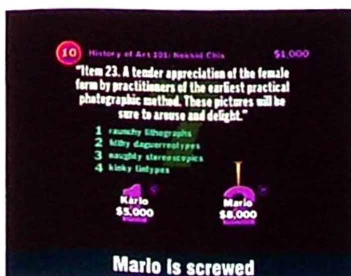
INFO

PROIZVOĐAČ	Jellyvision
IZDAVAČ	Berkley Systems
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P200, 32MB, SVGA
3D PODRŠKA	Nema
MULTIPLAYER	Hot seat
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

YOU DON'T KNOW JACK SERIJAL

Bilo koja igra istog serijala je preporučena kao alternativa ili kao *booster pack* s novim pitanjima



Marlo is screwed

AKO ste se ikad dosad igrali You Don't Know Jack i ljubitelj ste kvizova, neće biti potrebno posebno vam objašnjavati što je You Don't Know Jack: Louder, Faster, Funnier! Za sve ostale, dovoljno je reći da je You Don't Know Jack najbolje napravljeni serijal kvizova za osobna računala, te da i novi nastavak donosi standardno dobre štosove i zabavne komentare pružajući igračima mogućnost provjeriti svoja znanja iz više ili manje opskurnih tema iz ljudskog života.

Berkley Systems i Jellyvision napravili su toliki napredak na tržištu društvenih igara svojim kvizom da su, uz devet nastavaka iz računalne serije You Don't Know Jack, počeli izdavati i igru na ploči pod istim imenom. Što je to toliko dobro u tom kvizu? Ponajprije lijepa grafika i 800 - 1200 sampliranih pitanja po kupljenom CD-u, a svako sadrži neki upečatljivi komentar koji će vam uljepšati dan. Osim toga, ovaj je kviz, kad ga igrate u društvu još dvojice prijatelja, neizmjerno zabavan.

LOUDER, FASTER, FUNNIER!

U ovome nastavku nema Raula, no i nova je voditeljica jednako

> **"Not for children, and besides, they won't get it anyway" - user manual**

dobra domaćica i lijepo će vas pripremiti za igru. Prvo morate odabrati područje iz kojeg će vam biti postavljena pitanja, od ljubavi i seksa pa do različitih uistinu rijetko viđenih i malo znanih događaja. I kad počne kviz, još je uvijek moguće birati između tri kategorije pitanja i tada odgovarati na jedan od četiriju ponuđenih odgovora. Osim tog standardnog oblika pitanja i odgovora, postoji još nekoliko kategorija gdje upisujete svoj odgovor - Gibberish Question i Fill in the blank, i kategorije tipa Dis or Dat i Whendidhappen? - gdje je važna vaša brzina i znanje. Za kraj je ostala još uvijek najpopularnija igra, Jack Attack, gdje se od vas traži da povežete dva pojma po nekom ključu. U novome Jacku najviše veseli što su autori uspjeli zadržati igru i igrivom i dovoljno zabavnom. Nažalost, You Don't Know Jack zahtijeva odlično poznavanje engleskog jezika i ne preporučujemo ga onima koji imaju problema s njim. I još nešto, namijenjen je starijoj populaciji igrača.

You Don't Know Jack: Louder, Faster, Funnier je odličan deveti nastavak Jackova serijala. Preporučujemo ga svima koji traže zabavnu društvenu igru uz koju će testirati svoje vijuge. You Don't Know Jack nije za djecu. ◄

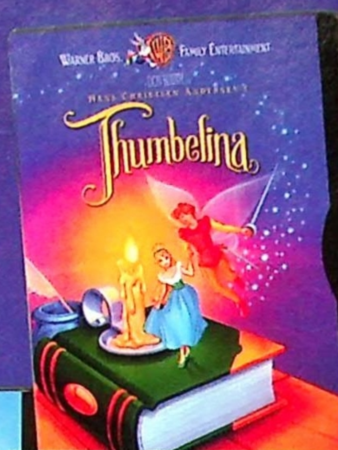
OCJENA

Odličan nastavak odličnog serijala kvizova. Zabavan, prepun smiješnih komentara i referenci, nudi sjanu zabavu

90%

VRHUNSKA KVALITETA SLIKE I ZVUKA

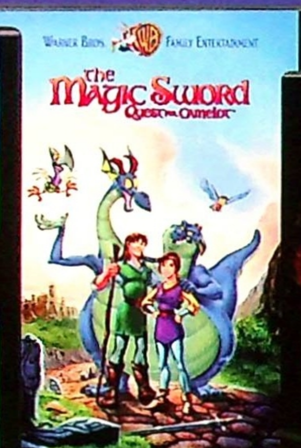
DVD VIDEO™







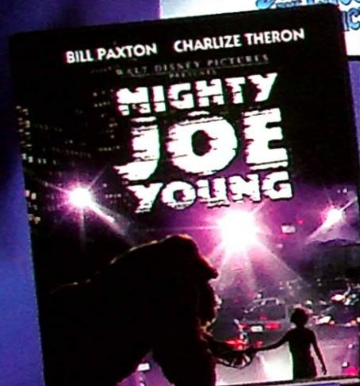










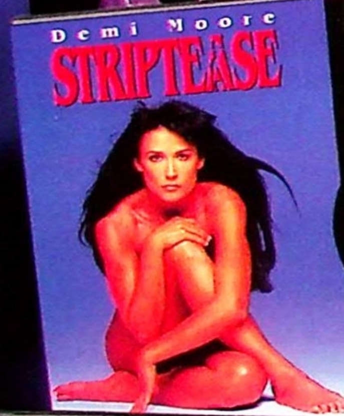








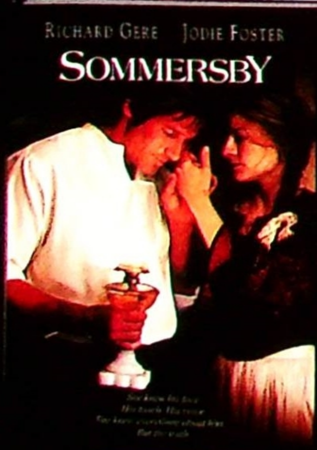


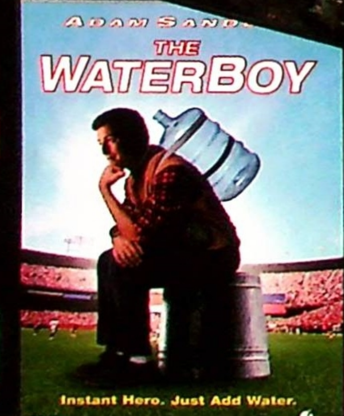




ISSA
FILM I VIDEO





distribucija:

Ante grup d.o.o.
Maksimirska 99 Zagreb
Tel.:01 216 943, 233 4992 FX:01 233 4990

Šarenilo

MILLENIUM RACER

Opet nešto o početku tisućljeća. Opet futuristična utrka. Opet smo skakali od veselja



Nakon svakog pretjecanja vozač se okrene, mahne protivniku i vikne nešto podrugljivo


Ah, ta refleksija ... uvijeh izmami uzdah


Skokom izbjegavate prepreke i penjete se na više platforme


Ako preskočite kroz ovaj žuti kolut, dobivate ekstraboost

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Creat Studio
IZDAVAČ	Cryo Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII233, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	LAN, serial
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

KILLER LOOP
Igra vrlo sličnog stila i izgleda. Tipična futuristička utrka.

SPEED DEMONS
Ultrabrza i ultanerealistična utrka. Dobre staze i prebrza vozila.

SOUTHPARK RALLY
Jedini adut ove igre su likovi iz Southpark crtića.

Autori su se potrudili iskoristiti gotovo cijeli spektar boja

Ivama su vjerojatno, dosadile futuristične utrke. Sve su zapravo iste. Autori naprave nekoliko letjelica futurističnog dizajna, nekoliko futurističnih staza s ubojitim zavojima i svjetlucavim elementima koje "otvarate" osvajanjem različitih prvenstava ne bi li se zabavilo pučanstvo budućnosti (to je postao najpopularniji sport), a u nekima pokupite još i oružje po stazi. Ni ova se ne izdvaja ničim od prosjeka, ali ako igre shvatimo kao neozbiljnu zabavu, možemo se u pauzi između "pravih" igara opustiti i dati joj šansu.

Već na samom početku igre, kad dođete u glavni izbornik, možete naslutiti da će grafika biti vrlo dobra. Opcije se biraju preko rotirajuće letjelice koja leti kroz zavojiti tunel u kojem se prelijevaju teksture različitih boja. Mada izbornik nije bitan za samu igru, cijenimo ako se autori potrude i naprave nešto posebno i zanimljivo. Dočekat će vas i dobra melodija - ako volite dobre techno ritmove, ali je, nažalost, jedna jedina pa već za nekoliko dana dosadi. Čim uđete u igru trebate stvoriti svog igrača. 3D model letjelice i vozača je uvijek isti, ali im možete odabrati boju. Vozaču možete odabrati i jednu od brojnih tekstura lica. Ako hoćete, možete poskenirati svoje lice i ubaciti ga u igru. Trebate samo bitmap datoteka prebaciti u određeni derektorij i tekstura je u igri. Za samu je vožnju najvažniji motor koji ćete sami ugraditi u svoju letjelicu. Pet ih je, a razlikuju se po već standardnim obilježjima: boost, accel, jump i grip. Teško je na početku odabrati najbolji jer su svi dobri, ali ovisno o vašem načinu vožnje, jedan će vam više odgovarati pa ćete ga vjerojatno poslije zamijeniti. Kad ste opremili svog vozača, spremni ste za utrku.

GLATKOĆA

Utrke možete voziti pojedinačno u arcade modu gdje na početku možete voziti samo četiri od ukupno jedanaest staza. Za oslobađanje ostalih trebate osvajati prvenstva u kojima možete voziti i ostale staze, ali po već utvrđenom redoslijedu. Kako su futurustične utrke već dosta isfurane, jedino ih može spasiti lijepa i brza grafika i zanimljiv dizajn staza. Srećom, ova igra ima oboje. Autori su se potrudili iskoristiti gotovo cijeli spektar boja, tako da je igra prilično šarena, ali ipak nisu pretjerali - sve je u granicama normale i ugodno za oči. Gotovo su sve površine glatke, reflektiraju svjetlost, a izvora ima dosta tako da sve "blješti". Boje nisu nabacane, nego se kroz stazu izmjenjuju dijelovi u kojima prevladava plava boja, pa crvena, pa zelena i žuta i sl. I sama je letjelica napravljena od nekog prozirnog metala (u boji koju odaberete) i izgleda dobro. Svi ti svjetlosni efekti, munje i magle u daljini ne bi bili ništa posebno da nije poprilično niskih hardverskih zahtjeva. Na bilo kojem Pentiumu II čak i s nekom starijom 3D karticom igra ide prilično glatko. Za one koje imaju nešto brži stroj, jedina će razlika biti u nešto višoj rezoluciji i možda 32-bitnoj boji. Dizajn staza je vrlo dobar. Svaka se sastoji od glavne putanje i nekoliko alternativnih - najčešće su to platforme različitih duljina na koje se penjete skokom. Na njima su obično neki bonusi poput dodatnog boosta. Boost je ono što se u dosta igara zove turbo i jako se brzo troši, a sporo puni ako se ne koristite bonusima. Boost možete brže napuniti skačući kroz kolutove u zraku ili prelazeći preko specijalnih žutih površina. Staze kriju i prilično zanimljive tunele u kojima se možete voziti i sa strane. Povremeno se pojavi i neka rupa ili uski dio staze bez ograde, gdje možete propasti u bezdan, što zna biti vrlo frustrirajuće jer gubite dragocjene sekunde, ali, srećom, takvih dijelova nema mnogo.

Igra nije pretjerano teška, nivoi težine se mogu namjesetiti između easy, hard i ultra, ali nismo baš primijetili neku veliku razliku među njima. U svakom slučaju, trebat će vam dosta sreće i brzih refleksa da biste završili na prvom mjestu jer su staze vrlo dinamične. Šteta što u igri nema oružja kojim biste mogli usporiti protivnika, no i ovako ćete se dobro zabaviti.

OCJENA

Osim odlične grafike i novih staza, igra ne donosi ništa novo

75%

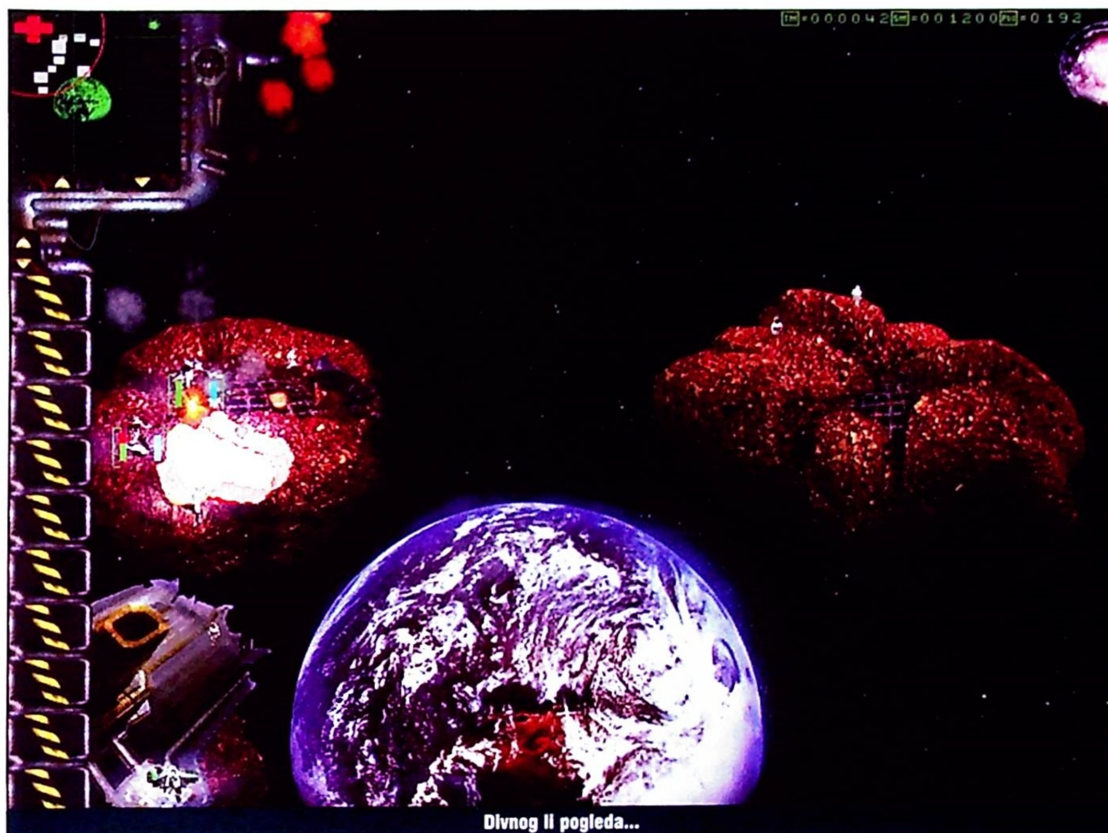
MENTOL JE ZAKON. ZABORAVI PERUT !

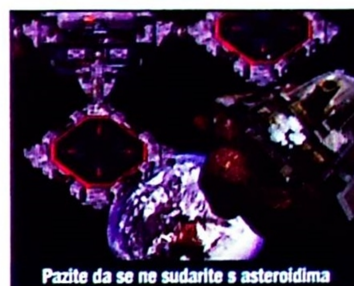


Legenda o smaku svijeta

LIFE OR DEATH 2 LEGEND OF DOOMSDAY

Nakon mnoštva RT strategija kineski nam programeri nude još jednu. Je li to bilo stvarno potrebno?


Divnog li pogleda...


Pazite da se ne sudarite s asteroidima


Koliko borbe na tako malom kamenu

Programeri nam opet nude crnu viziju budućnosti, ali to ne može jamčiti zanimljivost igre

PIŠE **Tibor Hitri**

INFO

PROIZVOĐAČ	Eaglefly Studios
IZDAVAČ	Eaglefly Studios
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII266, 32MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, serial
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DUNE 2
Stara, a dobra
DUNE 2000
Nešto novije, za one koje vole klasičnu RTS
STARCRAFT
Izvrsna alternativa Life or Deathu

PROŠLO je već mnogo vremena otkako su se pojavile Dune 2 stvorivši novi žanr igara, RT strategije. Otada se žanr razvijao i razvijao, pisani su novi scenariji, programeri su se trudili osvojiti svoj dio tržišta maštovitošću i inovativnošću. Ali što kazati kad već nakon nekoliko minuta igranja vidite da to nije bio cilj i ovoj skupini programera? Ideja za priču je vrlo stara, ovdje je samo malčice obrađena, bolje rečeno izokrenuta.

Kako objasniti da u igri nema ničega novog - osnovna ideja o smaku svijeta je vrlo otrcana i ako se iz toga misli nešto napraviti, treba uložiti mnogo mašte i scenarističkog umijeća da se sve ne pretvori u neki otrcani kliše). Ili treba upucati urnebesno mnogo novaca da bi proizvod bio privlačan tržištu, što su producenti u Hollywoodu već odavno shvatili jer tko bi, primjerice, gledao Armageddon, koji se sastoji isključivo od klišeja, da na efekte nisu potrošili brdo novca. Nažalost, ovdje ni to nije slučaj, ali ipak - igra ne izgleda jeftino. Na prvi pogled izgleda čak iznenađujuće dobro, ali se tijekom igranja osjeća nedostatak produkcije, privlačnosti.

NO DOBRO

Godina je 2100. i pametni su roboti već stekli ljudsku inteligenciju. Oni mogu razmišljati, ponekad čak bolje nego ljudi. Ali koliko god pametni bili, oni nemaju osjećaje i misle da je to zato što nemaju domovine. Jednog dana pronalaze planet o kakvom su sanjali negdje u planetarnom pojasu između Marsa i Jupitera. Odlučuju prestati raditi za ljude i mirno odlaze ondje. No, sada ljudi započinju rat jer ne žele izgubiti radnu snagu. To piše u knjižici koja dolazi s igrom jer, odgledavši uvodnu animaciju, nećete imati pojma o čemu je riječ. Sama je animacija napravljena prilično dobro ako vas ne smeta onaj kinesko-japanski štih pokreta i kadriranja.

Nakon toga u glavnom izborniku možete odabrati hoćete li igrati sami ili multiplayer. Izgled izbornika je dobar, jedino je problem što ćete morati kao u nekoj point `n` click avanturi po ekranu tražiti gdje su opcije. Kad počnete igrati, vidjet ćete da nema ništa posebno novog u načinu igranja u odnosu na ostale RTS-ove. Dakle, načinite klik na jedinicu koju želite micati i naredite joj što će raditi. Cilj igre je završiti sve misije i onda...

Dobro, neću vam baš reći kako igra završava, istražite sami.

Što nam igra nudi? Možemo složiti svoju svemirsku stanicu koja se može pomicati po karti. Dobit ćemo vrlo veliku kartu u svakoj misiji, priličan broj jedinica za borbu i mogućnosti nadogradnje. Pozadina je napravljena prilično realno i preko karte stalno prelijeću meteori. Dobro je što je podržan multiplayer preko modema ili serijskim spajanjem računala. Sve u svemu, igra nije užasna, daleko od toga, ali se ne uspijeva izdići iz osrednjosti. Šteta, mogla je postati pravi hit.

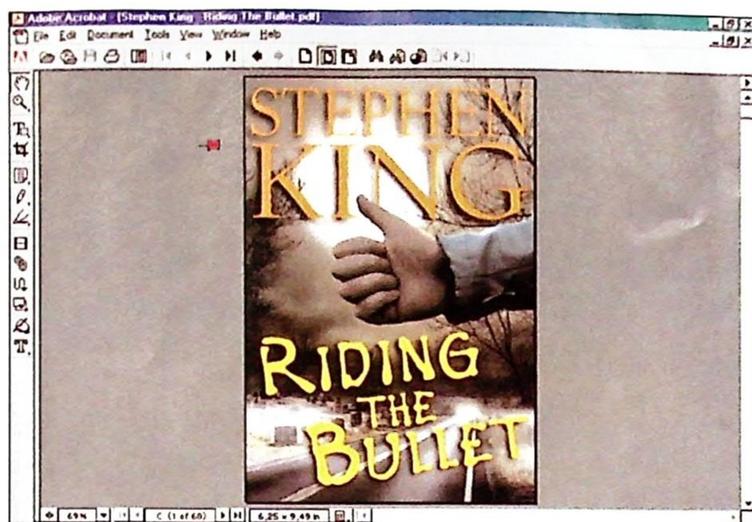
OCJENA

Igra je kvalitetna, ali joj nedostaje nešto što bi vas zadržalo dulje za ekranom

68%

Vijesti

Sjećate se, nedavno smo govorili o elektroničkim knjigama i tvrtkama koje ulažu u njih. Nedavno je i Stephen Kingova knjiga "Riding the Bullet" objavljena na Internetu te bi se moglo reći da je postala najpopularnija elektronička knjiga do sada. Mogli ste je kupiti za samo 2.50 US dolara



Ridding the Bullet - čini se da je nekima i 2.50 dolara bilo previše za elektroničko izdanje

Tjedan-dva nakon izlaska postala je besplatna. Ne zato što su to autori dopustili nego zato što je *krekirana* zaštita na PDF-u (format u kojem se distribuirala knjiga) te je knjiga postala online i svi su je mogli skinuti. Tako je još jednom *copyright* pokleknuo. Takve stvari odbijaju izdavače od izdavanja knjiga u elektroničkom obliku. Dok se zaštita ne poboljša, još uvijek ćemo uživati u papirnatim izdanjima.

Dok se jedni muče sa zaštitama i *copyrightom*, dugi imaju drugačiju predodžbu o Internetu i njegovoj korisnosti. U New Jersyju (SAD) je jedna 50-godišnja majka, Gloria Weichand, pronašla način kako ga iskoristiti za pomaganje drugima. Spojivši se jedne noći na Internet, naletjela je na poziv u pomoć zabrinutog oca iz Kine. Njegov devetomjesečni sin rođen je s manom na srcu i treba na operaciju koja bi mu mogla spasiti život, ali s učiteljskom plaćom od 70 dolara ne može mu to priuštiti. Kako je Gloria i više nego dobro znala što takva mana znači (i njezin je sin imao manu na srcu koja je uspješno izliječena), prikupljanjem donacija omogućila je da dječak dođe u SAD i da ga operiraju. Nakon tog hvale vrijednog djela, stiglo joj je mnogo e-mailova u kojima su ljudi tražili njezinu pomoć i tako je nastala dobrotvorna organizacija Gloria's Place of Hope (http://www.gloriasplaceofhope.org). Danas Gloria i njezin suprug u podrumu svoje kuće prikupljaju donacije koje u cijelosti odlaze u zakladu. Nakon što bolesna djeca stignu u SAD, Gloria ih dočekuje i smješta u hotel te cijelo vrijeme provodi s njima u bolnici.

Danas je oko 1000 djece na njezinom popisu za operaciju. Do sada je spasila 33 mališana. Nažalost, za svako dijete treba skupiti oko 100 000 dolara, što nije malo, ali Gloria se i dalje trudi. Zbog toga je često zovu "anđeo Interneta". Gloria kaže da je našla smisao svojeg života i da će to nastaviti raditi i dalje. Čini se da smo dobili prvu Internet sveticu, nadajmo se da će takva i ostati.

I tako, dok jedan mali dio ljudi spašava druge, većina ih prodaje i trguje. Nedavno se pročulo da će Telefonica (najveća španjolska telefonska tvrtka) kupiti dio Lycosa. Glasnogovornici Lycosa nisu uopće komentirali te vijesti jer im to politika poduzeća zabranjuje, ali je to vjerojatno istina. Lycos se može nadati dodatnom prometu jer će se otvoriti prema zemljama španjolskog govornog područja. Telefonica posjeduje TerraNetworks (ISP) koji poslužuje milijune ljudi u Brazilu, Čileu, Gvatemali, Meksiku, Peruu i Španjolskoj. Terra se već dugo pokušava okušati na Internet tržištu, a kao drugi vid širenja izabrala je televiziju (trenutačno namjerava uspostaviti partnerstvo s meksičkom televizijskom kućom TV Azteca).

Preko Interneta možemo raditi gotovo sve, a da se ponuda širi pokazuje i Foodline.com. U tu tvrtku koja se bavi rezervacijom stolova u restoranima preko Interneta počela je ulagati izdavačka tvrtka Zagat Survey. Osim njih, i American Express je prepoznao Foodline.com kao plodno tlo za zaradu pa su i oni uložili novac u njihov posao. Zasad se ne spominju iznosi, ali je zacijelo u igri mnogo nula. Trenutačno se dosta radi na Interent trgovini hranom, tako je Food.com pripojio Takeout Taxi, tvrtku koja se bavi dostavom hrane. Ako se tako nastavi, kombinacije Interneta i jela dobit će novu dimenziju.

Korisnički ISDN

Na nedavnoj tiskovnoj konferenciji HT-a objavljena je velika novost, ISDN će od ovog mjeseca biti dostupan malim korisnicima. Uz predloženu cijenu, trebao bi uistinu postati dostupan svima. Pretplata će iznositi 89 kn + PDV, a pristup će se za svaki B kanal plaćati kao spajanje preko analognih modema. Prednost ISDN-a je u njegovoj brzini i stabilnosti. ISDN će se, prema procjenama HT-a, moći priključiti na oko 70 posto centrala. Na istoj je konferenciji bilo riječi i o dobrom prihvaćanju Simpe, a iznesen je i podatak da se broj korisnika Hineta opasno približio brojci od 100 000.

Zamislite samo, sjedite u naslonjaču i surfate, a na vašu adresu stižu delikatese

Gloria je nesebično počela pomagati ljudima nakon zamolbe oca bolesnog djeteta

Možda ćemo uskoro svi surfati preko ISDN-a

Novo doba Interneta?

Nedavno je HT na svojoj konferenciji za novinare, uz ostale novosti i priopćenja, ponosno izjavio da je ISDN odsad dostupan i malim korisnicima

Donedavno su ga mogle imati samo velike zvjerke jer mu je cijena bila 15000 kn, što, priznat ćete, nije malo. Situacija se promijenila, dobili smo i BRI (Basic Rate Interface) ISDN.

Recimo i ovo, to što je HT ponudio ISDN nije neka velika novost niti nešto čemu bismo se mogli radovati jer ga naši susjedi Slovenci imaju već vrlo dugo (po znatno nižoj cijeni). Ali dobro, bolje ikad nego nikad, kaže narod.

Do sada je ISDN (Integrated Services Digital Network) bio dostupan, kako smo već rekli, samo velikim tvrtkama zbog njegove cijene. Njima se nudio PRI (Primary Rate Interface) ISDN, tj. PRA ISDN- kako ga vole nazivati u HT-u. Da biste shvatili što se uopće događa s BRI i PRI ISDN-om, nužno je objasniti kako ISDN uopće radi.

Bez velike filozofije, ISDN se može opisati kao digitalna veza preko postojeće infrastrukture, tj. bakrenih linija koje HT već odavno koristi. Osnovna inačica ISDN-a, koja se nudi malim korisnicima, zove se BRI i obuhvaća dva B kanala (B - 64K bearer) brzine 64k i jedan D kanal (D - delta). HT napominje da je tako ukupna brzina BRI ISDN-a jednaka 144kbps, ali to je samo reklama - u stvarnosti BRI ISDN postiže brzinu do 128kbps, a ostatak od 16kbps otpada na D kanal koji vam ne služi za razmjenu podataka, nego se preko njega "sporazumijevaju" vaš ISDN i telefonska tvrtka.

Dok su BRI ISDN usluge svugdje iste, PRI ISDN se dosta razlikuju. U SAD-u i Japanu PRI usluga obuhvaća 24 kanala (23 B kanala i jedan D kanal), dok se u ostatku svijeta, primjerice Europi, koristi 31 kanal (30 B kanala i jedan D kanal), pri čemu se postižu vrtoglave brzine (pomnožite 64knps s brojem B kanal pa ćete vidjeti).

Ali glavni razlog, osim brzine, zbog čega je ISDN odlično rješenje je njegov digitalni prijenos podataka. Kod analgonih veza (naše standardne modemske veze) mnogo je čimbenika o kojima ovisi kakva će biti veza i hoće li, prije svega, biti šuma na linijama. Kod ISDN-a je to eliminirano jer je prijenos podataka digitalan te su veze stabline i nema oscilacije u brzini prijenosa podataka. Osim što će vam ISDN omogućiti brže i stablinije surfanje/igranje preko Interneta, nikad više nećete propustiti neki važan poziv. Telefonske tvrtke (pa tako i HT) daju obično dva broja za BRI ISDN, tj. za svaki B kanal (sad već možete zaključiti gdje ciljam), tako da možete surfati priključeni samo na jedan B kanal, a na dugome čekati da vas neko nazove i bez problema razgovarati ne strahujući za kvalitetu prijenosa podataka, a možete ga koristiti i za slanje telefaks poruka ili bilo čega drugoga povezanog s telefonijom.

Kod BRI ISDN-a HT daje pet dodatnih usluga:

CLIP (Calling Line Identification Presentation) - prikaz broja pozivatelja, Caller ID

CLIR (Calling Line Identification Restriction) - sprječavanje prikaza vlastitog broja, destruktor Caller ID-a :)

DDI (Direct Dialling In) - neposredno uspostavljanje veze s korisnikom na vlastitoj ISDN kućnoj centrali

MSN (Multiple Subscriber Number) - višestruka numeracija unutar jednog BRI pristupa (to je ono s dva telefonska broja)

TP (Terminal Portability) - prijenosnost terminalnih uređaja bez prekida veze.

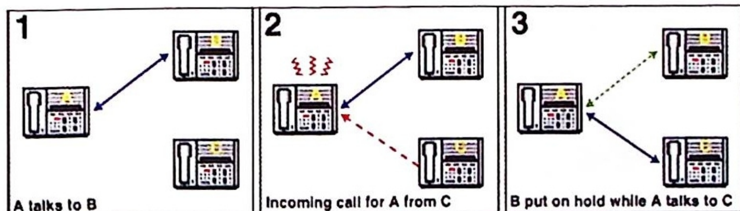
Kako vidite, dodatne su usluge od životne važnosti stoga pozdravljamo mogućnost njihovog uvođenja. Osim njih, postoji i Call Fowarding funkcija, User to User Signalling i mnoge druge.

Bila bi grjehota ne iskoristiti brzinu od 128kbps, konačno smo doživjeli da možemo koristiti videokonferecije. Nemojte se nadati nekim nebeskim rezolucijama od 30 sličica u sekundi, ali za početak je i više nego dobro. Preko BRI ISDN-a videokonferencija je moguća u rezoluciji od 352x288 (poznatije kao CIF) uz kojih 15 sličica u sekundi. Makar neće biti glatko kao prikaz na televiziji, moći ćete se vidjeti i razgovarati s davno izgubljenom rodbinom u SAD-u.

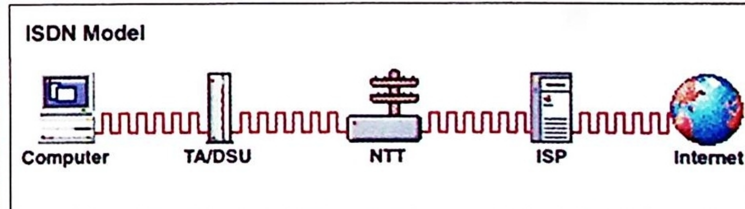
Na kraju ono najbolje: cijena ISDN uređaja (pogrešno bi bilo reći ISDN modema jer je modem kratica od modulator/demodualtor, a to kod ISDN ne postoji jer je, kako smo već rekli, sve digitalno pa nema potreba za pretvaranjem signala iz digitalnog u analogni i obratno). Cijena jednog dobrog ISDN uređaja, recimo 3Comovog (USR) eksternog ISDN 128k Sportstera, je 2115 kn (PDV uključen). Toliko će doći sam uređaj, dok će vas pretplata stajati dodatnih 89 kn (+PDV) na mjesec. Dakako, plaćat ćete i telefonski račun.

Kad se to sve zbroji i oduzme, ISDN se isplati - ako imate mogućnosti. Digitalna linija, stabilan prijenos podataka, gomila dodatnih usluga - sve to govori u korist ISDN-a. Nemojmo se zavaravati misleći kako je to velik korak. Vani se ISDN već koristi godinama, ljudi sve više prelaze na kabelske modeme i DSL tehnologiju, ali to su stvari koje nas tek čekaju.

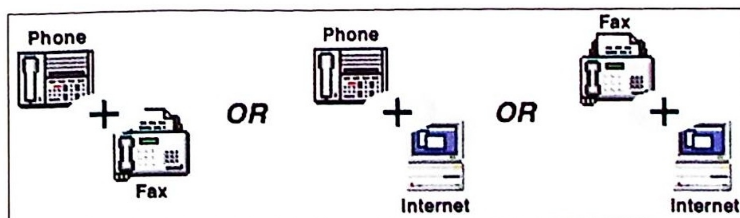
HT, javi se HT je o svojim novim uslugama progovorio na konferenciji za novinare, ali na njihovim stranicama o tome nema ni riječi. Pod ISDN navedeno je da BRI ISDN još nije omogućen i da samo možete dobiti PRI ISDN. Isto tako za BRI ISDN nema cjenika niti bilo kakve naznake kakve će tarife biti pa ćemo se morati još malo strpiti.



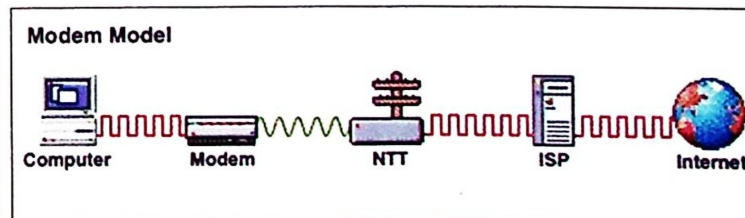
Shematski prikaz djelovanja call waitinga



Iz ovoga se vidi kako ISDN ne pretvara digitalni u analogni signal



Različite kombinacije kod ISDN-a s dva B kanala



Ovdje pak vidimo zašto se modem zove modem

Microsoft je monopolist,

Bill je izgubio novac, Microsoft nije više najvrjednija tvrtka na svijetu nego - Cisco. Ali, nisu to stvari koje me muče, više me muče nove igre kojih još nema.

Prva takva u redu je Shogun - Total War čiji ste demo mogli naći na prošlom Hackerovom CD-u. Makar je tek u alpha fazi, Shogun stvarno obećava. Nevjernim bi Tomama podatak da je čak i Rukavina bio oduševljen (manje - više), trebao govoriti dosta o igri. Demo je organiziran kao tutorial tako da možete vidjeti što vas očekuje. A očekuje vas mnogo toga. Poplava RTS-ova mi izbija na uši jer mi već idu na živce - gradi bazu, skupljaj sirovine, stvori vojsku i sve uništi. Zamislite stari Japan, brdoviti krajolik, šumarak ili dva i dvije velike vojske na dva susjedna brda koje će se gotovo istodobno sručiti jedna na drugu. Bez dalekometnog topništva, samo čista snaga i strategija. U demou se odlično vidi kako najmanja uzvisina može biti presudna. U posljednjoj me bitci računalo uvijek stavilo u neku nizinu, a onda je bilo standardno "Run Forest, run" na obližnje brdo. Vidjevši grafiku, mogućnosti strategije i mali preview onoga što nas čeka, čovjeku jednostavno poteku sline. U demou najveća vojska broji 360 ljudi, a u filmiću koji vam prikazuje kako će to izgledati bit će ih barem dva-tri puta više. Nešto neopisivo. Zato vam preporučujem da otiđete na http://www.totalwar.com i pogledate što je zapravo Shogun.

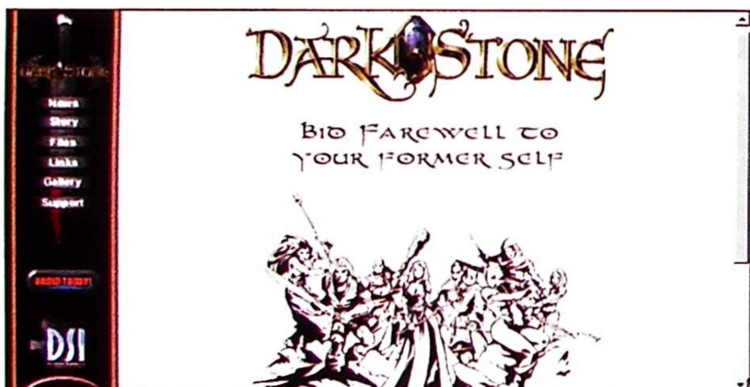
Budući da već dugo nismo spominjali jedan razvikani naslov, vrijeme je da ga se prisjetimo. Diablo 2 samo što nije (tako već govore posljednjih nekoliko mjeseci), a beta se na veliko gleda i skida s Interneta, tako da vjerujem da su ga već neki među vama zasigurno zaigrali. O Diablu 2 se zna više-manje sve. Nekoliko likova, nekoliko sela, nekoliko CD-a i jedan glavni negativac. Uvijek sam govorio da će Diablo izaći barem u tri nastavka ako ni zbog čega drugog, a ono zbog spominjanja trojice braće (Diablo je jedan od njih). Makar je, po mojem, Baal trebao biti sljedeći, Diablo se vratio i moja su predviđanja pala u vodu, ali nije mi žao, daleko od toga. Dok svi ne nabavimo punu verziju Diabla 2 i dok je Hacker ne opiše, zabavite se na stranicama koje nose naslov: "Diablo.org - samoproglašeni broj jedan....." Eto, ako ništa drugo barem priznaju da su se sami nazvali broj jedan, ali stranica je više nego dobra. Vijesti redovito stižu, tu su slike, izvješća iz bete i još mnogo toga. Posjetite http://www.diablo.org i pogledajte izgled igre koju smo gotovo cijelu vidjeli kroz screenshotove (pitanje je samo tko će je morati igrati).

I dok se očekuje da Diablo 2 bude nalik jedinici po načinu borbe i uporabi predmeta (znači klikaj ko lud, ubij nešto i izgledaj kao daleki rođak pravog AD&D-a), sprema se i Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor. Ako se ne varam, u ovom ste Hackeru mogli čitati najavu za tu igru, ali da biste bili u tijeku, moram još nešto dodati. Pool of Radiance će biti prva igra koja će se pojaviti na tržištu i imati u sebi nova pravila AD&D-a, dakako ako se sve bude odvijalo po planu. Grafika će biti zapanjujuća, ali nije li tako uvijek? Makar smo vam stavili nekoliko screenshotova u najavu, preporučujem da posjetite http://www.poolofradiance.com i pogledajte male animacije likova u igri koji se nevjerojatno dobro kreću jer su se autori oko njih dosta potrudili, iako je upitno hoće li igra na kraju izgledati kao u najavama (ovo je opće pravilo) - kojiput od silnih obećanja vidimo samo nekolicinu.

Dok ovo pišem, jedan od naših recenzenata opisuje Soldier of Fortune i baš me zanima koliku će ocjenu dobiti taj "blood fest". SoF se hvali velikom realnošću konstitucije ljudskih tijela, a zapravo se sve svodi na to da možete likove u igri gađati u određene dijelove tijela i izazvati različite reakcije. Igrajući demo te igre (također na posljednjem Hack CD-u), uvjerio sam se da je to istina. Ali nije mi jasno kako sačmaricom možete raniti čovjeka u nogu s dva metra udaljenosti! Mislio sam da se sačma rasi-

Zapaljena kraljevstva

U dogledno vrijeme, znači nekoliko mjeseci-godina, očekujemo Kingdom Under Fire. Konjanici, kraljevstva i mačevi bit će okosnica ove igre, a kako bi trebala biti neka vrsta RTS-a, možda nam razbije monotoniju koju je C&C serijal posijao na RTS tržištu. Službena je stranica http://www.kingdomunder-fire.com pa pogledajte kako su slike šarene.



Skriva li se u vama zmajoubojica?



Čekajući Diabla 2, nastale su tisuće stranica o njemu



Hoće li Kraljevstva pod vatrom donijeti nešto novo? Možda



Prva igra rađena po novim AD&D pravilima

ali baš nas briga

Nedavno je u svim medijima, čak i u Dnevniku, kao udarna vijest objavljeno sljedeće: Microsoft optužen za monopol. Microsoftove su dionice pale, zbog čega je tata Bill olakšan za dobrih 11.5 milijardi dolara. Ali, ovih me dana više "kopa" to što sam čuo da se Ferrarijev F 50 prodaje samo članovima Ferrarijevog kluba, a da uđete u nj treba imati barem dva-tri ferrarija

pa, ali čini se da nije tako.Tek nakon dva-tri metka, tj. shella, čovjek biva pogođen. Makar se u posljednje vrijeme FPS-ovi relativno kratko igraju (osim Quake serijala, s iznimkom Unreala), nisam siguran kako će sve to izgledati za nekoliko mjesecu kad ih se ljudi zasite. Dotad posjetite službeni site na http://www.ravensoft.com i pogledajte kako se igra reklamira.

Kad bismo htjeli izdvojiti igre koje su najviše novina unijele u žanr FPS-a, tu bi svoje mjesto našle barem tri. Prva je Half-Life koja je svojom pričom, povezanošću i velikom interakcijom dala novu dubinu, druga je Rainbow Six koja je stavila taktiku i planiranje kao obveznu stvar prije napada, treća je Thief koja je zvuku dala značajnu ulogu i u kojoj nije bilo najvažnije harati ognjem i mačem nego ubijati iz sjene. Na moju veliku radost, izašla je i Thief dvojka. Prolistate li Hacker, vidjet ćete tko ju je recenzirao i shvatiti zašto je moje veselje još i veće. Eidos, tvrtka koja izdaje Thief 2, ne voli registrirati posebne domene za igre nego dizajnira stranice koje se tiču igre pod svojim glavnim siteom. Site pršti od multimedije, tj. krasno je napravljen, od uvoda i prepoznatljivih izvadaka iz knjiga Buildera i sličnih pa do odličnog dizajna u globalu. Stoga krenite na www.eidos interactive.com i pogledajte što se skriva u mraku.

Ako želite pak malo predahnuti, preporučujem http://www.trick style.com da vidite što riječ *speedskate* znači. Nažalost, u Hackeru nismo opisali Trick Style, ali evo ukratko o čemu je riječ. Recimo da snowboard pluta na nekom elektromagnetskom polju i da možete postizati brzine veće od 120 km/h, onda biste doživjeli Trick Style. S odličnom grafikom i visokim stupnjem zabave, Trick Style će vam pružiti zabavu u pravom smislu riječi. Iako silno natjeravanje i izvođenje različitih akrobacija odlično opušta vaš već umorni mozak, postoji još jedan element oko kojeg su se autori igre potrudili. Ako nabavite igru, odvojite vrijeme za zaustavljanje na kraju staze te pogledajte kako izgledaju pozadine. Tako detaljnih nisam već dugo vidio, bit će to odlična kulisa glavnoj radnji, tj. natjeravanju.

Igra koja mi je ostala u sjećanju je Omikron: The Nomad Soul. Em je imala odličnu ideju, em je koncept o besmrtnosti i prelasku duše ipak malo bolja priča od standardnih spasi svijet i pobij sve, em je igra imala odličan soundtrack, za što se pobrinuo odlični David Bowie. Jedini je problem bilo trzanje jer je engine igre bio "nabrijan", ali je zato cijeli grad živio svojim životom. Zato ne treba čuditi što se radi nastavak pod imenom Omikron: Exodus. Radi se i na Quarku, odličnoj igri također utemeljenoj na Omikronovom engineu, s originalnom radnjom. Na http://www.quanticdream.com možete pogledati informacije i slike iz svih triju igri i uvjeriti se da će biti odlične.

I za kraj, još nas jedna vrsta FPS-a očekuje u ljeto ove godine. Rune se baš i ne bi mogao nazvati FPS-om jer ćete većinu vremena provesti u borbi prsa o prsa, što bi, ako malo bolje pogledam, moglo biti više nego zabavno jer će biti blokiranja udaraca, pa malo mačem po rebrima i sličnih gluposti koje igrače vesele. Ako se ne varam, igra se radi na Unrealovom engineu (znači, voda će biti odlično napravljena, ako ništa drugo) pa bi bilo zgodno da do izlaska nabavite neki malo jači stroj koji će je moći zavrtjeti u pristojnim rezloucijama. Prije toga odsurfajte na http://www.humanhead.com i pogledajte malo sličice i filmove.

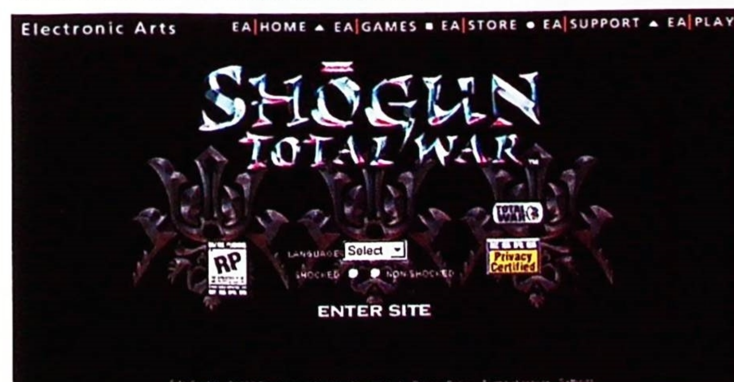
Mračni kamen **Morat ćete zaboraviti svoj prijašnji identitet želite li preživjeti u svijetu Darkstonea, okruženi magijom i zmajevima. Otkrivat ćete podzemne spilje, gradove i prostrane ravnice. Navratite na http://www.godgames.com i provjerite kriju li se u vama zmajoubojice.**



Quantic Dream su se već dokazali kao maštoviti ljudi



SoF je izašao, sad čekamo da ga zabrane u 20% država diljem svijeta



Shogun je igra kojoj se stvarno možemo radovati, ali neće biti za svakoga



Trick Style je iznimno zabavna jurnjava na svojevrsnom hoverboardu

Savage 2000 bolji od GeForce?

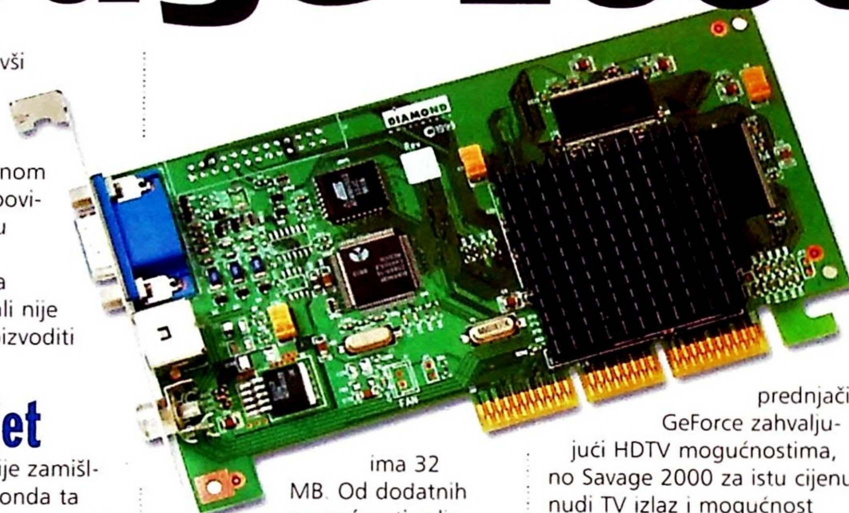
Diamond Viper II S3 Savage 2000

Dočekali smo i dan izlaska Savage 2000 kartice iz zajedničke manufaktura nedavno ujedinjenih, S3-a i Diamond Multimedie. Kako se Savage 2000 drži protiv trenutačno najjačih zvjerki, i je li ispunila sve što je obećano?

U S3-u se nakon katastrofalnog razdoblja počinju dizati iz pepela poput Phoenixa. Sa sigurnošću možemo ustvrditi da je njihov posljednji proizvod, Savage 2000 najbolji u Savage seriji i da će na tržištu postići zapažen uspjeh. U početnim najavama izbacivane su neke astronomske brojke koje se, kako to već biva, nisu ispunile, ali je svejedno najnoviji S3-ov proizvod itekako konkurentan. Prva stvar koju smo čuli, a zabrinula nas je, bila je sad je vidiš - sad je nevidiš podrška za ubrzani T&L. Navodno, postoji hardverski, ali je nema u driverima (iako na kutiji piše pod mogućnostima kartice: hardverski T&L.) Prema navodima iz S3-a, konstantno se radi na što boljim driverima, što se jako dobro vidi na uglađenosti i performansama trenutačno postojećih, a T&L će na razini drivera biti osposobljen čim se pojavi prva igra s podrškom. Logično, ali i porazno za rezultate u 3D Marku koji itekako uzima u obzir T&L mogućnosti kartice kod finalnog zbrajanja.

Diamond-S3 fuzija

Na testiranje smo dobili Diamondovu karticu pod imenom Viper II, nasljednika Viper serije u kojoj je posljednja, Viper V770, bila temeljena na Ultra TNT2 čipu. Spojivši se sa S3-om, Diamond je odlučio prestati prodavati pod svojim brand imenom kartice s nVidijinim čipovima. Zasad je na tržištu dostupna jedino Diamondova kartica sa Savage 2000 čipom, ali nije poznato hoće li ih proizvoditi i ostali proizvođači.



Stvarni svijet

Savage serija čipova nije zamišljena (možda i jest, ali onda ta zamisao nije još nikad ostvarena) kao vrh ponude nego kao razuman "bang for buck" izbor. Naša testiranja iz "stvarnog svijeta" pokazuju da Savage 2000 kartica itekako dobro stoji u usporedbi s GeForce SDR modelom. Svugdje je unutar 5% performansi dotične, bilo brže ili sporije. Testirali smo u Quakeu 3 i Unreal Tournamentu. Posebno zanimljive rezultate postigao je Unreal Tournament u visokoj rezoluciji, gdje je Savage2000 potukao sve konkurente, pa čak i DDR GeForce 256, što zbog posebno optimiziranih drivera, što zbog podrške za S3TC kojom se ova igra prilično koristi. Inače, UT na Savage 2000 kartici izgleda daleko bolje nego na ičem drugom - vidi sliku. Zanimljiva je činjenica da su najavljeni Detonator driveri za nVidijine kartice s podrškom za S3TC. Baš će biti zanimljivo usporediti performanse tih dviju kartica na Unreal Tournamentu. Nemojte zaboraviti da je Savage 2000 još uvijek parstotinjak kuna jeftiniji od GeForce 256-ice. Sama kartica radi na 125/143 MHz, što je daleko niže od najavljivanih 200/200 MHz kojima bi, da ih je dostigla, smoždila sve GeForce kartice ovog svijeta. Memorije ima 32 MB. Od dodatnih mogućnosti valja spomenuti iznimno kvalitetan TV izlaz koji omogućuje igranje na velikom ekranu, ali i gledanje DVD filmova. S3 ima hardversku podršku za iznimno kvalitetan prikaz DVD-a, bilo na monitoru ili televizoru. Svakako valja spomenuti i nahvaliti Diamond/S3-ove drivere (InControl 99) koji imaju mnoštvo mogućnosti, od postavki same kartice do korekcije boje. S druge strane, imali smo sitnih problema i bugova u 3D Marku koji dovode u pitanje 100-postotnu kompatibilnost sa starijim igricama. No, tko više igra išta drugo osim Quakea 3 i UT-a? TV izlaz je kombinacija S-video i kompozitnog, pa izaberite.

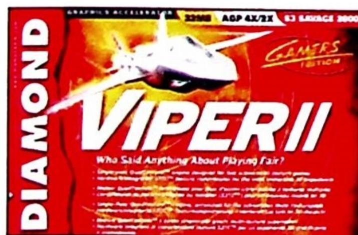
Završna usporedba

O.K., zasad smo ustanovili da su glavni konkurenti Savage 2000 i Geforce SDR. Situacija je otprilike takva na maksimalnim postavkama detalja i svim maksimaliziranim mogućnostima. GeForce je nešto brži u Quakeu 3, i ima ljepšu sliku. U Unreal Tournamentu je pak prednost na strani Savage 2000 kartica, što se može zahvaliti ekstenzivnoj uporabi S3TC-a za čije je pokazivanje Unreal Tournament školski primjer. U DVD reprodukciji na monituru prednjači GeForce zahvaljujući HDTV mogućnostima, no Savage 2000 za istu cijenu nudi TV izlaz i mogućnost gledanja filma na TV-u. Što se T&L-a tiče, morat ćete sačekati neki novi opis Savage 2000 kartice, kad će biti dostupni driveri koji će uključivati i podršku za nj.

Zaključimo

Ako su vam u životu najvažniji FPS-ovi i gledanje DVD-a, itekako razmislite o Savage 2000 kartici. Ako pak ne marite za to, savjetujem vam da sečekate još malo dok ne izađu potpuni driveri koji će ponuditi puni potencijal te kartice, a onda procijenite. Inače, sprema se ubrzana, poboljšana inačica kojoj znamo samo ime - Viper II LE Z400 - i to da bi trebala biti u rangu s DDR GeForce karticama ili brža.

UREĐAJ	D. VIPER II/SAVAGE 2000
USTUPIO	AUTRONIC
CIJENA	1861 kn
ZA	•Q3 i UT performanse
PROTIV	•nema podršku za T&L bez novih drivera
DOJAM	Iznad očekivanja, ozbiljan takmac GEFORCE 256 SDR karticama



REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK MAX 99 NA RAČUNALU CELERON 466 S 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B MATIČNOM PLOČOM

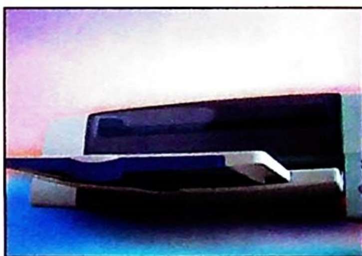
	REF.: CL ANNIHILATOR	TEST: DIAMOND VIPER II S3 SAVAGE 2000
3DMARK MAX 99 (640X480x16 BPP) [3D MARKA]	3478	2511
3DMARK MAX 99 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	2492	1671
QUAKE 3 (640X768x16 BPP) [FPS]	50,8	52,4
QUAKE 3 (024x768x32 BPP) [FPS]	22,9	23,1

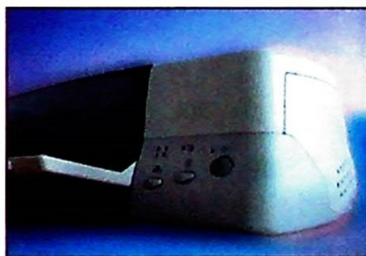
Epsonovo teško topništvo...

Epson Stylus Photo 1270

Dosad smo se, barem kad je o pisačima riječ, u našim testovima držali niže ili srednje klase tržišta. Budimo realni, taj je dio tržišta kod nas još uvijek najzastupljeniji i za nj vlada najveće zanimanje. S druge strane, siguran sam da će vam biti zanimljivo pročitati o novitetima u samom vrhu ponude.









Kao sjajnog predstavnika najviše klase, na testiranje smo dobili Epsonov najsvježiji model Stylus Photo 1270. Već po samim dimenzijama pljuckaša može se zaključiti da je riječ o nečem specijalnom. Najkraći opis bio bi: A3 ink-jet pisač s fotografskom kvalitetom ispisa. U dizajnu prevladavaju zaobljeni rubovi, što je, primijetili smo, postao trend među proizvođačima hardvera. Kombinacija boja izrade je klasična, bež-ljubičasta. Sam pisač, što zbog svoje veličine, što zbog stvarne veće kvalitete izrade, djeluje daleko rubusnije i kvalitetnije od temeljnih modela.
Spomenuvši fotografsku kvalitetu ispisa, doista smo mislile na pravu fotografsku kvalitetu ispisa u razini slike razvijene kemijskim putem u laboratoriju. Bilo da ste profesionalac u tom poslu, ili samo darovitiji amater, sigurno želite da vaše slike traju. Brz ispis, vrhunska kvaliteta - i sve to na trajnom mediju koji se u svakom aspektu može mjeriti s laboratorijski razvijenim slikama u boji. Zamislite, dobili ste vlastiti fotolaboratorij, i to na radnom stolu?! 1270 se koristi 6-bojnom (CcMmYK) metodom ispisa koristeći Micro Piezo tehnologiju. Maksimalna razlučivost ispisa iznosi 1440x720 dpi. Brzina ispisa je neviđena. Fotografiju dimenzija 10x15 cm uređaj će ispisati za 48 sekundi, a 20x25 cm za 110 sekundi, mjereno u Fine modu. Zanimljivo je da je iznimno tih u radu (specifikacije kažu ispod 40db). Pisač se na računalo spaja paralelnim ili USB kabelom (USB ne radi u Windowsima NT i 2000). Ne treba, dakako, napominjati da će brzina ispisa itekako profitirati koristite li USB kao način prijenosa podataka s računala na pisač jer slike visoke kvalitete zauzimaju vrlo mnogo prostora, čak do 100 MB. Ovakav teškaški pisač ima i odgovarajuće spremnike za tintu. Tako će crna, prema Epsonovim specifikacijama, izdržati 540 stranica, a tinta u boji nešto skromnijih 330 stranica (uz napomenu da je 15% stranice pokriveno bojom). Računica je jednostavna, spremnik u boji izdržat će 50-ak stranica ispisa fotografija preko cijelog papira A4 formata. Možda vam se to u ovom trenutku i ne čini tako mnogo, no zbrojite samo troškove razvijanja slika te veličine u fotostudiju i odmah će vam biti jasno o kakvoj je uštedi riječ.
Uz pisač, vlasnik dobiva i nešto softvera. Kao najvažniji dio paketa svakako valja istaknuti specijalnu Limited inačicu Adobe Photoshop 5,0 programa za obradu slike. Nadalje, tu je standardni CD s upravljačkim programima te zbirka slika visoke kvalitete kojima ćete zadiviti ukućane čim ga izvadite iz kutije. Epson Photo Lab, specijalno namijenjen tiskanju slika ("od ruba do ruba"), aplikacija je koja u sprezi s opcionalnim fotopapirom u roli i držačem za nju (koje valja nadokupiti), postiže vrhunske rezultate uz minimalnu potrošnju inače relativno skupog medija za ispis (fotopapira).
Pisač je u cijelosti, tj. i softverski i hardverski, kompatibilan i s Mac i s PC računalima.
Kvaliteta ovog pisača priznata je i od ljudi u struci. Epson 1270 nagrađen je prvom nagradom DIMA-e (DIGITAL IMAGING MARKETING ASSOCIATION), na godišnjem testiranju pisača održanom početkom veljače. Ondje je 1270 pobijedio u kategoriji "najboljeg fotografskog izlaza".
O.K., shvatili ste, pisač je vrhunski, no je li to dovoljno za pljucnuti, da se izrazimo ink-jet žargonom, 6000 kn? Prosječnom korisniku možda i nije, no ako ste potencijalni mladi (digitalni) fotograf-umjetnik, ili možda stari lisac, profesionalac, i dojadilo vam je stotine (tisuće) kuna ostavljati za repromaterijal u obližnjem (ili vlastitom) fotostudiju, znat ćete cijeniti prednosti ovog uređaja. Pokušajte to gledati i iz ove, mrvicu pomaknute perspektive - kad vam netko spomene da novi digitalni fotoaparat stoji 6000 kn, mislite si: pa i nije to tako mnogo. No, imajte na umu da je dobar digitalac samo pola puta do ovjekovječenja slika i stvaranja trajne zbirke koju ćete pokazivati unucima...

***Cijena crne tinte** 192 kn + PDV*
***Cijena tinte u boji** 216 kn + PDV*

PROIZVOĐAČ	Epson
USTUPIO	Recro
CIJENA	4988 kn
ZA	•kvaliteta ispisa, prilagođenost potrebama ispisa fotografije
PROTIV	•cijena •ne radi usb pod Win2000
DOJAM	Vrhunski pisač s fotoispisom, možda ne toliko za glavni dio tržišta, koliko za malo ambiciozniije fotografe

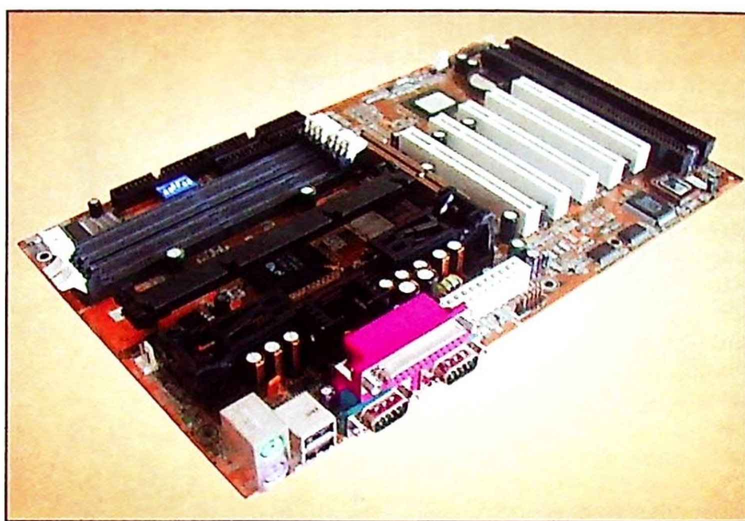
Matična ploča novog doba...

ABIT VA6

Definitivno najbolji SDRAM čipset dosad...

Intel pada s trona proizvođača čipsetova. Nakon procesora, postale su upitne i matične ploče. Je li to moguće? Sudeći po novoj Abitovoj inačici najnovijeg Via čipseta, nije samo moguće, nego je i vrlo vjerojatno!

Abit VA6 jedna je od najnovijih Abitovih matičnih ploča temeljenih na Via Apollo Pro 133 čipsetu. Njegove su glavne značajke, kako mu i naziv kaže, rad sabirnice i memorije na 133 MHz s odgovarajućim Katmai i Coppermine procesorima. Potonje je, dakako, moguće rabiti samo uz dodatak odgovarajućeg slotket adapera jer ploča ima Slot 1 utor. Pripazite, nije dovoljan običan slotket adapter kakav ste rabili kod Celerona PGA 370 iako je isti raspored pinova! Posebno će biti zadovoljni oni koji nadograđuju zbog podrške Celeronima, tj. brzine sabirnice i memorije od 66 MHz što ih diktira Intel! Od naprednih mogućnosti postoji podrška za AGP4x i podrška za UDMA/66 tvrde diskove (i to na oba IDE kanala!). Matična ploča dolazi samo u ATX izvedbi, na nju je dodana i kvalitetna zvučna kartica (možete je isključiti) koja potencijalnim DJ-ima može poslužiti, uz već postojeću, za vježbanje miksanja. Konfiguracija matične ploče u cijelosti se prilagođava u BIOS-u (nije potrebno dirati kratkospojnike). Brzina se procesora automatski detektira, no zahvaljujući CPU Soft Menu II tehnologiji, overclockanje je sigurno i lako. Sljedeću stvar koju valja uzeti u obzir je cijena, koja je iznimno povoljna s obzirom što ploča nudi. Točnu cijenu nismo napisali zbog čestih promjena, no ona je niža od 900 kn. Ploča (čipset) je veliki



konkurent Intelovom i820 čipsetu koji je u početku imao nekoliko velikih promašaja, a i prilično je skuplji. Trenutačno ne vidim razlog, osim uporabe vrlo skupe RAMBUS memorije, zbog kojeg bi itko želio kupiti matičnu ploču s i820 čipsetom, a ne neku temeljenu na Via Apollou 133, primjerice Abitovu VA6. Odlična ploča i za one koji nadograđuju i za novo računalo - zbog ugrađene zvučne kartice. ◀

PROIZVOĐAČ	ABIT
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	nazvati
Za članove Hacker Cluba	-13 %
ZA	•performanse •zvučna kartica
PROTIV	•problemi u performansama s 4,20 AGP driverima, doduše rješivi s 4,17 inačicom
DOJAM	Izvrsna ploča koja je u CIJELOSTI nadmašila naša očekivanja

USPOREDBA S KONKURENCIJOM:

	Intel 820 PC 800 RDRAM	Intel 820 PC 100 SDRAM	VIA Apollo Pro 133A PC 133 SDRAM
AGP	4X	4X	4X
ATA sučelje	UDMA 66	UDAM 66	UDMA 66
USB izlaza	1	1	2 (uz dokupnju kabela)
Podržani tipovi procesora	Slot1, FC-PGA370	Slot1, FC-PGA370	Slot1, FC-PGA370, Socket370
Cijena	Oko 1700 kn	Oko 1700 kn	Ispod 900 kn
Cijena memorije	Iznimno skupa	Niska	Niska

Vaš omiljeni FM radio u stilu iMaca...

D-Link USB Radio

Tko god kaže da iMac svojim dizajnom nije pokrenuo lavinu proizvoda, laže. K vragu, čak i periferije namijenjene isključivo PC kompatibilnim računalima dolaze u kombinaciji plavo-bijele prozirne plastike. Većinom je riječ o različitim USB dodacima. Tu filozofiju slijedio je i D-LINK svojim malim USB radijom.



Kad nam je ovaj mali uređaj stigao na testiranje, pitali smo se: "Što će nam, k vragu, takvo što? Svatko ima nekakav radioprijamnik u blizini računala na kojem može slušati program, zašto stvarati gabarite oko računala?" No, revni, kakvi jesmo, instalirali smo spravicu i krenuli je procjenjivati. Dakle, kao što smo i prije spomenuli, dizajn je prozirno-bijelo-plavo-plastično-imacovski. Što i nije loše (ako imate u blizini iMac). Iz uređaja izlazi jedna žica (također prozirna) koji se spaja na USB priključak računala, a iz nje još jedna, koja ide u Line-In ulaz zvučne kartice. Malom radioprijamniku nije potrebno napajanje povrh onoga koje dobija iz USB porta. U uređaj se ubada teleskopska antena (osrednje osjetljivosti). Instalacija je krajnje jednostavna. Uz upravljački program za radioprijamnik, u paketu dobivate Mpeg3 Compressor. Iako to možda nije najbrži ni najkvalitetniji program svoje vrste, posao će obaviti: nakon snimanja radioprograma isti ćete moći komprimirati na prihvatljivu veličinu. Dizajn upravljačkog programa mogao je biti i ljepši, ali mu je funkcionalnost na visini. Tu su prednamještene frekvencije, sleep timer, timer za buđenje, konzola za snimanje, čak i dinamički indikator preostalog mjesta na disku. Kvaliteta prijama najviše ovisi o poziciji antene, no jednom kad je namjestite, prijam je sasvim zadovoljavajući. Ovaj nam je mali dodatak nakon višednevne uporabe prirastao srcu. Ako i vi provodite nekoliko sati na dan za računalom, itekako bi vam dobrodošao. ◀

ZAŠTO VANJSKI TUNER?

U unutrašnjosti računala pravi je kaos što se tiče radioprijama zbog gomile šumova i smetnji koje nastaju zbog procesora. Upravo zato to nije dobrodošao okoliš za analogni radioprijamnik koji će znatno bolje performanse pokazati izvan računala, što nam i ovaj uređaj dokazuje.

PROIZVOĐAČ	D-Link
USTUPIO	M SAN grupa, 01/3654-900
CIJENA	1059 kn
ZA	•kvaliteta prijama •cijena
PROTIV	•izgled
DOJAM	•antenu treba namještati do idealnog položaja Zgodan dodatak svakom računalu

Ako tražite visok performanse+kapacitet/ cijena omjer...

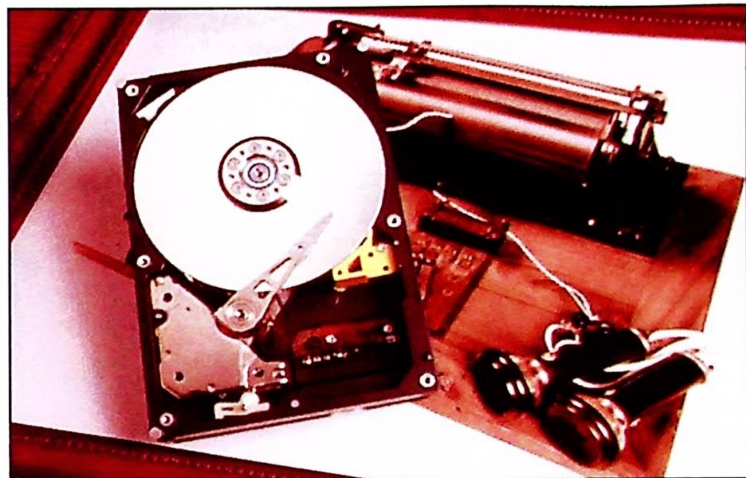
IBM DPTA 7020

PROIZVOĐAČ	IBM
USTUPIO	Autronic
CIJENA	1794 kn
ZA	•brzina •tih rad •kapacitet
PROTIV	•nema
DOJAM	Trenutačni best buy na tržištu diskova

Kapacitet tvrdih diskova nezaustavljivo raste. No, koliki god velik bio, mi ćemo ga informatičari ispuniti, pa makar i najvećim glupostima. Na testiranje smo dobili jedan uistinu izvrstan disk, IBM-ov teškaš koji je trenutačno najisplativije kupiti...

IBM-ovi su se tvrdi diskovi nametnuli posljednjih godina kao elitna klasa po kvaliteti i brzini, ali ne i cijeni. Upravo su zato omiljeni. Testirani pripada DPTA seriji diskova. Kapacitet mu je 20,5 GB, tj. stvarnih 19,1 GB. O razlici između tih dviju veličina ćemo poslije. Na računalo ga spajate preko klasičnog IDE sučelja, a najbolje će raditi ako vam matična ploča podržava UDMA/66 način prijenosa i, naravno, ako je spojen odgovarajućim kabelom koji taj prijenos podržava. Vrti se brzinom od 7200 okretaja u minuti, što jamči astronomske performanse. Na nj je ugrađen memorijski međuspremnik od 2 MB koji kompenzira eventualno sporije računalo i konstantno održava maksimalnu brzinu prijenosa. Prednost UDMA/66 prijenosa nad prijašnjim UDMA/33 najviše je vidljiva pri kopiranju većeg broja manjih datoteka koje jednostavno lete. Kupujete li novi tvrdi disk, koji radi većom brzinom vrtnje od starog, obvezno preselite operativni sustav na nj. Biti ćete iznenađeni kako sve brže i ugodnije radi.

1,5 GB manje - prevara? Pogledate li u Windowse, ispada da vaš novi disk ima samo 19,1 GB prostora. Što je točno. Također, na istom mjestu piše da ima 20,5 milijardi bajtova. E, sad da vas ne bismo davili s poviješću informatičke industrije, dovoljno je reči da je za računalo 1 KB količina od 1024 bajta, 1 MB je 1,048,600 bajta, a 1 GB pak 1,073,700,000 bajta, dok se proizvođači tvrdih diskova drže fizikalnog značenja prefiksa G (giga) koji označava jednu milijardu, odnosno 10^9. Znači, pod 1 GB računalo smatra prostor od 1,073,700,000 bajta, odnosno 73,700,000 bajta više nego "proizvođač diskova". Računalo tako radi jer mu je to nametnuto načinom na koji funkcionira, a proizvođači diskova da bi privukli kupce. Znači, nitko vas ne vara - i računalo i proizvođač diska iznose istinite brojke o kapacitetu diska.



Tview 99, i televizija i radio...

TVIEW 99

Samo pomoću jedne kartice možemo proširiti djelatnost svog osobnog računala na prijam televizijskog i radijskog programa? Načelno da, ali ako je obogaćena zanimljivim novim mogućnostima i unaprijeđena zahvaljujući modernim tehnološkim dostignućima.

Na PCI kartici osrednje veličine ugnijezdila se gomila hardvera. Temelj kartice čine TV i FM tuneri (prijamnici) s posebnim izlazom za antene. Uz uređaj dobivate i izvrsnu žičanu FM antenu kojom ćete moći odlično hvatati čak i slabije radiopostaje. Za besprijekoran prijam TV programa predlažemo vam spajanje na vanjsku ojačanu antenu ili na kabelsku televiziju- ako je imate. Namučit ćete se dok ne dobijete savršenu sliku, no isplati se. Uz ovu je karticu obvezno posjedovati i zvučnu karticu. Vanjskim se konektorom Tview 99 spaja na Line-In zvučne kartice kanalizirajući tako radijski i TV zvuk. I TV i FM tuneri imaju stereo mogućnost. FM tuner nema mogućnost prijama RDS informacija. Uređaj posjeduje videoulaz (s-video i kompozitni) pomoću kojeg je moguće gledati videosignal iz nekog vanjskog izvora (npr. video, konzola, DVD player) na monitoru. Tim je putem iste moguće i digitalizirati. Naravno, moguće je loviti slike, ali i cijele audio-video sekvence iz samog TV programa. Moguće je snimati i radioprogram. Softver isporučen uz tuner je solidan. Dopušta memoriranje 181 televizijske postaje i 20 radijskih.



Iskoristite radiopostaje kao izvor za popunjavanje vaše Mpeg 3 zbirke!

Moguće je uključiti različite digitalne filtre i redukciju šuma koji poboljšavaju prijam. Zanimat će vas činjenica da, uz odgovarajući softver (dostupan za download na Internetu), ova kartica može dekodirati i kodirane satelitske programe - nama je, primjerice, pošlo za rukom otkodirati nekoć, prije kodiranja, na našim programima legendarni Cartoon Network. Za razliku od sličnih uređaja ove vrste, Tview ne koristi tzv. Pass through kabel koji degradira sliku na većim razlučivostima i vjerojatno vam je poznat iz doba Voodoo Graphics i Voodoo 2 3D akceleratora.

PROIZVOĐAČ	Tview
USTUPIO	Autronic (01/6153-500)
CIJENA	589 kn
ZA	•TV+Fm •dekodiranje satelitskih kanala
PROTIV	•Nismo uspjeli postići savršen TV prijam
DOJAM	Jedan od najboljih, ako ne i najbolji combo-tuner na tržištu

U više kanala za manje love...

Home Theatre 4.1

4(+1)-kanalski zvuk pomalo postaje standard na osobnim računalima. Tek najslabije konfiguracije zadovoljavaju se običnim plastičnjacima, one jače nude i kvalitetniji zvuk i više kanala.

Ako vam je primarno da vaše računalo ima 4(+1)-kanalske zvučnika, ali ste još uvijek tanki s lovom, upravo je ovaj zvučnički paket ono što tražite. Iako iza njih ne stoji nijedan razvikani proizvođač, valja pogledati što nude. Već na prvi pogled podsjećaju me na nešto. Četiri kockasta satelita + subwoofer. Pa da (pljas po čelu)! Ovaj paket zvučnika, čiji proizvođač sebe očigledno ne smatra prevažnim kad se nije potrudio istaknuti svoje ime na kutiji, gotovo je 100-postotna kopija Cambridge Soundworks PC Works zvučničkog paketa. Što nije ni tako loše. Dizajn je čist, da ne kažemo kubistički. Subwoofer je ujedno i pojačalo i kontrolna jedinica cijelog paketa. Na njem je moguće namjestiti temeljnu snagu te snagu dubokih tonova - basova. Sub na sebi ima dva stereo minijack ulaza kojima se spaja na 4-kanalsku zvučnu karticu - npr. Soundblaster Live! Ili Diamond Monster Sound seriju. Subwooferu bi možda bolje odgovarao atribut woofer jer ne ide u najdublje tonove, ali sasvim zadovojavajuće nadopunjuje srednji i visoki zvučni spektar što ga šire sateliti. Uz njih se dobivaju potrebni stalci i ljepljiva guma za učvršćivanje na zid ili stol. Žice za stražnje zvučnike su dovoljno dugačke. Sateliti su snage 4x po 3W, a subwoofera 12W. Zvuk što su ga mali rikači ispuštali bio je, moramo priznati, bolji nego što smo očekivali. Zvučnici će se dobro držati i pri gledanju novih DVD-a i u igrama. No kod slušanja mjuze pokazalo se da je hi-fi nedostižan standard (hi-fi, *high fidelity*, znači visoka vjernost reprodukcije).



Cambridge Soundworks zvučnici koji su poslužili kineskom proizvođaču kao uzor pri izradi ovog paketa. Što se nas tiče, sve je za 5, ali nismo sigurni da će Creativeovi odvjetnici biti tako dobrohotni prema neimenovanim Kinezima.

PROIZVOĐAČ	CHINA LTD. (tj. nepoznat)
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	652 kn
Za članove	**567 kn**
Hacker Cluba	85 kune jeftinije
ZA	•više kanala •cijena
PROTIV	•reprodukcija glazbe
DOJAM	Odličan jeftini višekanalski zvučnički sustav

Konstantni napredak LCD tehnologije...

Nova generacija Philipsovih LCD monitora

Koliko se god činili trenutačno nepristupačnima zbog astronomskih cijena, LCD monitori su budućnost. Napredak te tehnologije jasno je vidljiv i kroz Philipsovu gamu proizvoda temeljenih na njoj.

Još smo prošle godine testirali dva Philipsova LCD monitora. Prvi je bio prvi Philipsov LCD uopće, model 151AX. Tada mu nismo mogli naći mane, no sada, uspoređujući ga s jačim modelima, uočavamo što se moglo poboljšati. Dakako, jedini je njegov problem bila astronomska cijena. Idući je model bio uistinu veliki 18,1- inčni primjerak. I cijena mu je bila takva (gotovo pa 50,000 kn), ali je nudio odlične performanse i dotad neviđenu dijegonalu.

Nedavno je linija LCD monitora nadopunjena dvama 15-inčnim modelima, "ekonomičnijim" 150B i profesionalnim 150P modelom. Razlika je u cijeni samo petstotinjak kuna, dok je ona u kvaliteti golema.



B kao business

Recimo da je to bila misao vodilja kod davanja imena ovom modelu. 150B namijenjem je poslovnom korisniku, što bi - prevedeno - značilo da je toliko skup da si ga nitko s normalnim kućnim budžetom ne može priuštiti. Monitor dolazi u identičnom kućištu kao i model prije njega, 151AX, jedino što nema multimedijsku podršku - nedostaju zvučnici i mikrofon. Njime se upravlja preko već poznatih izbornika, kombinacijom dviju funkcijskih tipki i kotačićem. U podnožje je moguće ugraditi USB razdjelnik (HUB), što je dodatnih petstotinjak kuna. Ako imate USB tipkovnicu i miša, sve bi zajedno moglo vrlo classy izgledati. Naravno, vrhunac stila postižete ugradnjom na zid pomoću posebnog stalka (koji također valja dokupiti). Monitor podržava samo jedan ulaz, i to klasični analogni VGA. Na stolu će zauzeti minimalnih 176 mm po dubini. Slika je iznimno ugodna za rad pri 1024x768©60Hz. Radi tromosti LCD zaslona, njegovih je 60 Hz daleko ugodnije od, primjerice, 100 Hz na klasičnom CRT zaslonu. Imajte na umu da je korištenje u rezolucijama osim optimalne problematično, pogotovo ako radite s tekstom. Slika je zamućena i umara oči. S druge strane, igranje igara i gledanje filmova u manjoj rezoluciji od optimalne i nije tako loše jer zamućenje slike izgladi nazubljene rubove te sve izgleda nekako ljepše i prirodnije.

P kao professional

Model 150P razvijen je za one ambicioznije. Nije nam jasna malena razlika u cijeni jer je ovaj model znatno bolji, donosi toliko toga novog i boljeg. Krenimo izvana - od dizajna kućišta. Prednja maska, zajedno s rasporedom gumba prekopirana je s CRT monitora P (Professional) serije. Vjerojatno se sjećate, testirali smo model 109P iz te serije! Dakako, LCD model je daleko tanji - na stolu zauzima samo 167 mm dubine. Posebna je pozornost posvećena stražnjoj strani monitora. Postoji maska koja diskretno pokriva sve ulaze i izlaze u nj jer će, pretpostavljalo se, u poslovnim prostorima monitor često biti okrenut stražnjom stranom prema vašem poslovnom gostu. A konektora ima dosta, vjerujte. Kao prvo, postoje dva različita videoulaza, digitalni DVI i analogni VGA, između kojih se moguće dinamički prebacivati bez gašenja monitora/računala. Tu je i multimedijska podrška - zvučnici i mikrofon. Kao i ostale monitore iz ove serije, i ovaj je moguće kontrolirati putem USB kabela Customax softverom. Upozorenje: ovaj softver ne radi s Windosima 2000 (zasad), tako da ćete morati koristiti ugrađene kontrole, koje su također lake i intuitivne za uporabu. Monitor spada u Brilliance seriju uređaja, što za sobom povlači vrhunski kontrast i svjetlinu slike. Nazivno mu je dijagonala 0,1" veća od slabijeg modela. Radna mu je razlučivost također 1024x768@60 Hz. I za ovaj model moguće je dokupiti stalak za zid i USB razdjelnik. Nakon višednevne uporabe zaključili smo da je riječ o jednom od najboljih, ako ne i najboljem LCD monitoru koji smo ikad testirati. Cijena mu je još uvijek visoko u oblacima, no kupujete li takvo što, nemojte pokazati uskogrudnost pred sam kraj, kupite najbolji model kad već kupujete u nebeskoj klasi. ◀

MODEL	105B
USTUPIO	Renoprom
CIJENA	8883 kn
ZA	•kvaliteta slike •"jeftiniji model"
PROTIV	•nema digitalni ulaz
DOJAM	Jeftiniji LCD koga kupuju ponajprije radi imagea, a ne radi funkcionalnosti

MODEL	105P
USTUPIO	Renoprom
CIJENA	9200 kn
ZA	•kvaliteta slike, digitalni ulaz •usb kontrole, dizajn
PROTIV	•customax ne radi u Win 2000
DOJAM	najbolji u svojoj klasi

Disney i Pixar stvorili su 1995. hit film. Jednostavnu malu priču o igračkama. 5 godina poslije vrijeme je za njegov nastavak!

Lude igračke su se vratile!!!

ToyStory2





Igračke jesu i ostat će igračke. Osim kad vlasnika nema u blizini. Tad se kompa iz Andyjeve sobe budi i spremna je na još jednu rundu avantura - ovaj put u *Priči o igračkama 2* (engl. Toy Story 2). Prva je *Priča o igračkama* sama po sebi bila presedan. Bio je to prvi igrani film u cijelosti napravljen pomoću računala i vizualizacijskih 3D programa. I ne samo to! Bio je jedan od najuspjelijih Disneyjevih uradaka. «To infinity & beyond!» upisano je zlatnim slovima u povijest animiranog filma. Buzz Lightyear i Woody, zajedno sa šarolikim ostatkom bande stižu po drugi put na velike ekrane. Vašim i našim omiljenim likovima u filmu glasove (ali i geste!) posuđuju velikani filmske industrije poput Toma Hanksa, Tima Allena i mnogih drugih. Već otprije poznatoj bagri pridružuju se nove igračke (svi će, dakako, prvo zamijetiti Jessie, hehe). Akcija, komedija, avantura. Disneyjevi meštri uspijevaju nemoguće - totalno vas emocionalno povežu sa simpatičnim 3D replikama igračaka koje na disneyjevski, pomalo ušminkan način proživljavaju životne situacije koje su stvarnost svih nas, ma koliko mladi ili stari bili. U tome i jest čarolija Disneyjevih filmova. Nama hardverske vjere Toy Story 2 će poslužiti kao mjera koliko je vizualizacijska tehnologija napredovala u posljednjih 5 godina. Tehnologija na rubu umjetničkog djela stvorila je nevjerojatne prizore čije isječke možete vidjeti u obliku sličica koje obogaćuju ovaj tekst.

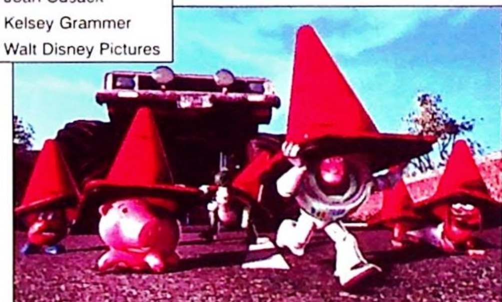
Radnja druge *Priče o igračkama* počinje u trenutku kad se simpatični mali uputi u kaubojski kamp za klince (nešto nalik izviđačima, valjda?) ostavivši igračke u njihovom svijetu. Akcije počne kad opsesivni skupljač igračaka, stanoviti Al McWhiggin, mrkne Woodyja, svima nam omiljenog kauboja, da bi popunio svoju golemu zbirku. Ispada da je Woody iznimno vrijedna figurica serije iz pedesetih imena "Woody's Roundup". Woody se kod ludog Ala susreće sa svojim nesuđenim suvremenicima, kaubojkom Jessie, konjem Bullseyeom i Smrdljivim Perom, tragačem za zlatom. Buzz i ostali Woodyjevi frendovi se mobiliziraju u akciju spašavanja, a na tom ih putu očekuju mnogi izazovi...

Prva priča o igračkama izrodila se iz eksperimenta u međunarodnu senzaciju, utrživši više od 360 milijuna dolara diljem svijeta. Također, bio je to prvi animirani film nominiran za Oskara u kategoriji scenarija (eto vidite, nije sve u grafici...). Toy Story je po gledanosti treći animirani film svih vremena, nakon *Kralja lavova i Alladina*.

REDATELJ	John Lasseter
GLAVNE ULOGE	
Woody	Tom Hanks
Buzz Lightyear	Tim Allen
Jessie	Joan Cusack
The Prospector	Kelsey Grammer
PRODUCENT	Walt Disney Pictures

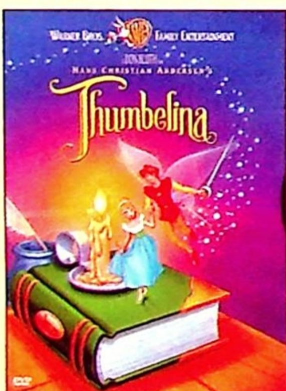






DVD Palčica

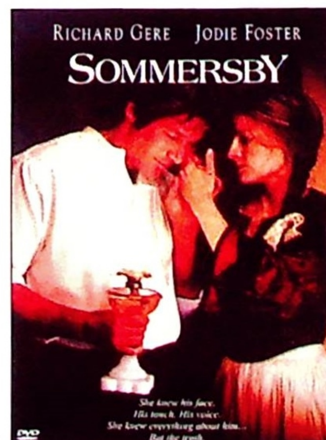
Evo nam i male Hans Christianove Palčice na DVD-u. Stvoren u animacijskoj tvornici Dona Blutha, Thumbelina, što je izvorni naslov filma, je jedan od rijetkih ne-Disneyjevih animiranih filmova koji su svojom kvalitetom uspjeli održati pozornost i djece i roditelja koji su ih doveli na projekciju. Palčica je mala djevojčica, veličine prsta. Vodi sretan život zajedno sa svojim malim prijateljima i životinjicama koje je okružuju. Jednog dana upozna princa – i tada joj se dogodi ono što se dogodi manje-više svakoj potencijalnoj princezi: otme je zao krastavi žabac. Palčica predstavlja presedan u domaćim DVD izdanjima, riječ je o prvim filmu koji je sinkroniziran, između ostalih, i na hrvatski jezik! Disk nema nikakvih specijalnih sadržaja.



REDATELJ	Don Bluth
GLAVNE ULOGE	-
TRAJANJE	-
ŽANR	dječji / animirani
ZVUK	Dolby Surround
SLIKA	1,85:1
IZDAVAČ	Issa Film & Video / Warner Brothers

DVD Sommersby

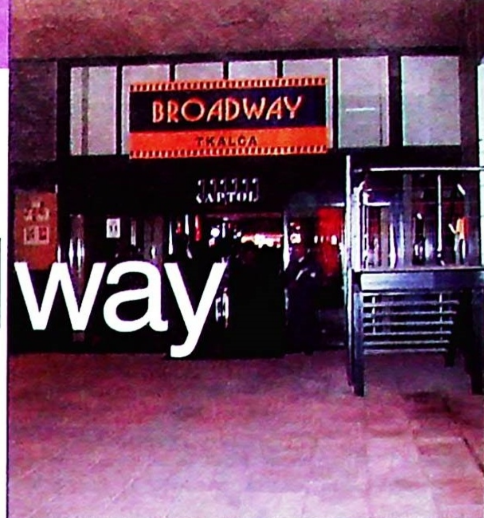
Richard Gere je Jack Sommersby - bogati veleposjednik s američkog juga koji se vraća u svoju malu provincijalnu sredinu nakon višegodišnjeg izbivanja u ratu. Vraća se ženi koja nakon 6 godina više nije sigurna je li to on. No, šestogodišnje je izbivanje učinilo od njega bolju osobu i u čiji se god život uplete, poboljša ga. Odlučan u razotkrivanju prevare lažnog Jacka Sommersbyja je prosac Sommersbyjeve žene (Jodie Foster) koji je dobio košaricu... Najjači dio filma vrhunska je gluma Gerea i Fosterice.



REDATELJ	Jon Amiel
GLAVNE ULOGE	Richard Gere, Jody Foster, Bill Pullman, James Earl Jones
TRAJANJE	-
ŽANR	drama
ZVUK	Dolby Surround
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	Issa Film & Video / Warner Brothers

U Zagrebu četiri nove kinodvorane!!!

Zagrebački Broadway



Povodom otvaranja četiriju novih kinodvorana, ploda suradnje domaće Isse i mađarskog Intercomma, uputili smo se do Nove Vesi 18, nasuprot ulaza u Kaptol centar, u bivše prostorije Jadran filma koje su sada u cijelosti renovirane i sjedište su tvrtke Issa-Intercomm koja je ponudila nešto što se Zagrebu nije dogodilo četrdesetak godina - nove kinodvorane. U ugodnom razgovoru s g. Vidovićem, hrvatskim članom upravnog odbora Issa-Intercoma, saznali smo mnoštvo zanimljivih informacija vezanih uz nova kina koje će vas, vjerujemo, itekako zanimati!

PIŠE *Patrik Pecinger*

Prva pretpostavka za otvaranje novih kina pogodan je prostor. Graditelji novih poslovnih-šoping centara Importanne galerije i Kaptol centra imali su viziju i unutar svojih građevina predvidjeli mjesta za kinodvorane, štoviše čak tri dvorane u Centru Kaptol. Zagreb (Hrvatska) je time konačno dobio svoj prvi multipleks. U materijalističkom društvu gdje caruje jezik brojki najbolje će vam veličinu i značaj investicije opisati brojka od 1,8 milijuna dolara, koliko je uloženo u postojeću građevinu radi opreme kina! Što je i vidljivo, čim uđete u dvoranu. Na otvorenju smo pogledali hit Luca Bessona, Ivana Orleanska, te vam prenosimo dojmove. Odmah je vidljivo da je čovjek uzet kao temeljna mjera svega. Komfor je daleko veći od onoga na kakav smo navikli u starim kinima. Stolice su udobnije. Dopušteno je u dvoranu unositi piće, kokice i slatkiše. Nagib gledališta kao i razmak između stolica je povećan, što jamči savršen pogled na ekran gdje god sjedili i koliko god visoka osoba ispred vas bila. Što se tehničke strane tiče, sve je za 5. Projektori, platno, ozvučenje - već nakon nekoliko minuta upijanja dojmova, vidljivo je da se nije štedjelo na kvaliteti. Sva četiri kina opremljena su vrhunskim JBL zvučničkim sustavima, s podrškom za Dolby Digital 5.1 te DTS zvukovne zapise. Poseban projektor osigurava da se ne događaju prekidi i rezovi u filmu u trenutcima kad se mijenjaju role. Oduševila nas je pozornost posvećena sitnicama, npr. ako film nije sniman u Panavision formatu 2,35:1 nego u 1,85:1, diskretno će biti spušten zastor kako preostali bijeli dijelovi platna ne bi odvlačili gledatelju pozornost. Fascinira što rub slike savršeno prati rub platna! Posebno je zanimljiv način određivanja gdje tko sjedi. Naravno, možete po želji zatražiti neko određeno mjesto, no lov za najboljim preostalim mjestom u dvorani zauvijek je okončan naprednim algoritmom koji prodaje kinoulaznice tako da prvo prodaje najatraktivnija sjedala, od sweet spota slike i zvuka u sredini dvorane prema rubovima! S ovom tehnikom upravlja se preko ekrana osjetljivih na dodir, što je dodatna atrakcija. Novost na kinotržištu su i dosad nekonvencionalna vremena prikazivanja. Tako se, primjerice, vikendom filmovi prikazuju čitav dan, a to su i specijalne projekcije koje počinju u ponoć. Uskoro se planiraju i ponoćne premijere, pa čak i pretpremijere atraktivnih filmova čak 2-3 tjedna prije uvrštavanja u stalni program. Opća filozofija kojom se vodi novi kinoprikazivač je: Ne idite u kino kad je kinopredstava, nego kad imate slobodna dva sata jer je slobodno vrijeme dragocjeno! Kartu je moguće rezervirati 7-14 dana unaprijed na brojeve telefona 01/4619 139 za dvoranu Broadway Galeria, te 01/4860-152 za Broadway Tkalču. Rezervacija za kartu čekat će vas sve do 30 minuta prije početka projekcije! Postoji mogućnost da se u vrlo skorom vremenu sličan način rezervacije karata ostvari i preko Interneta!


Ako vam je film dosadan, u udobnim foteljama možete i odspavati




Glavni protagonisti premijernog prikazivanja na svečani su događaj stigli raskošnom limuzinom


Prigodu su svojim glasom i stasom uljepšale Divasice

Zanimljive činjenice!

- Od početaka pregovora hrvatske i mađarske strane do prve premijere u novim Broadway kinima prošlo je samo 7 mjeseci!
- Makar za projekciju kupila ulaznicu samo jedna osoba, ona će biti održana! Jasno je dano do znanja da je gledatelj na prvom mjestu.
- Nedugo nakon otvaranja, Zagreb je u jednom vikendu imao više od 23 000 kinogledatelja, što je brojka nedostignuta desetak posljednjih godina!

Uskoro u *Broadway* kinima

Being Johm Malkovich, Toy Story 2, Redistribucija Maršala (do 100,000. gledatelja), Erin Brokovich, Gladiator





Mislili ste da ste se riješili Lare?

TOMB RAIDER THE MOVIE

Think again...

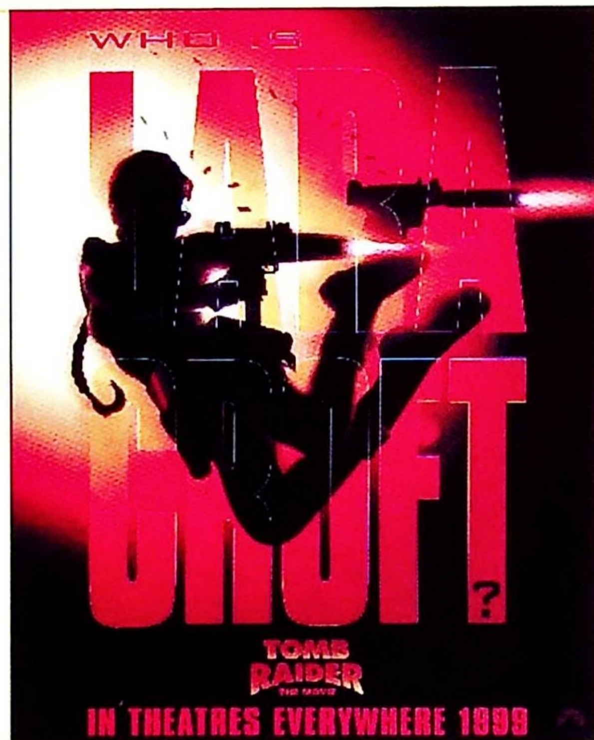
O Tomb Raider filmu se već dugo govori, ali iznenađujuća je činjenica da zapravo o njemu nitko ništa ne zna. Pokušajmo barem malo razotkriti Larine tajne...



Tomb Raider: The Last Revelation je, navodno, bio posljednje Larino izdanje. Ha, ha, ha... Nemojte nam reći da ste u tu glupost povjerovali? Pa, ljudi, znate li vi koliko se još tu novca može izmusti? Uzmimo, primjerice, Tomb Raider film. Neće to biti nikakvo remek-djelo. O njemu se sasvim sigurno neće za dvadeset godina učiti na Filmskoj akademiji. Liz Hurley neće glumiti Laru. Čak je neće glumiti ni Nell McAndrew ni Rhona Mitra. Pa ipak, možete računati s tim da će film zaraditi hrpetinu novca.

Prva je službena najava stigla u ožujku 1998. Točnije, Paramount je najavio da je od Eidosa kupio prava za izradu filma. Potom su uslijedila bezbrojna prepucavanja s različitim varijantama scenarija, radnjom filma i ljudima koji će na njemu raditi. U međuvremenu je spomenuto nekoliko različitih redatelja, a o glumicama kojima je navodno namijenjena čast da glume zanosnu Laru da ne govorimo. Od poznatijih, bile su tu Liz Hurley, Demi Moore, Catherine Zeta Jones, Anna Nicole Smith pa čak i Peta Wilson (TV Nikita), a spominjalo se i nekoliko manje zvučnih imena te, naravno, nekoliko pornozvijezda. Konačno, za Laru je izabrana, ili se barem tako čini, jedna mlada i talentirana glumica, trenutačno ljubimica Hollywooda, možda još ne tako slavna kao gorespomenute, ali po koječemu mnogo prikladnija Lara od njih, a njeno ime je... Otkrit ćemo nešto kasnije...

Za producente filma izabrani su provjereni holivudski majstori, Lawrence Gordon i Lloyd Levin, producenti nekolicine hitova kao što su *Umri muški*, *Predator* i *Kralj pornića*. Iz sličnog miljea dolazi i scenarist: bit će to Stephen De Souza, poznat po svom radu na filmovima *Umri muški* i *Umri muški 2*, ali, nažalost, i na takvim promašajima kakvi su *Judge Dredd* i *Street Fighter*. Naročito potonji naslov daje razloga za brigu jer je također riječ o adaptaciji računalne igre - koja je istodobno i zastrašujuće loš film. Nije li

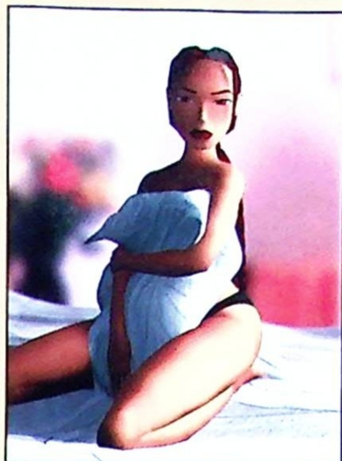


Jedan od vrlo ranih filmskih plakata najavljuje premijeru za 1999., istodobno se lukavo poigravajući sa znatiželjom oko toga tko će glumiti Laru

zanimljivo da zapravo isti ljudi rade na svim filmovima koji imaju veze s računalnim igrama (primjerice, producent Street Fightera će biti i producent Final Fantasy filma)? Možda je to jedan od razloga njihove dosadašnje nekvalitete!? Što se redatelja Tomb Raidera tiče, kako sada stvari stoje (a stvari







što se ovog filma tiče, nažalost, zasad stoje vrlo klimavo), bit će to Simon West, također provjereni majstor visokobudžetskih akcijskih filmova (*Con Air*, *48 sati*, *Generalova kći*). Dakle, sudeći po ekipi, već sad možemo zaključiti kakav će biti film. Bit će to solidan, tipično holivudski film pun akcije i adrenalinske zabave bez neke posebne originalnosti. No, ono što će ga sasvim sigurno izdvojiti iz sivila prosječnosti je svima nam draga Lara.





A radnja? Zasad se ne zna ništa. Službeni scenarij nije još uvijek objavljen iako je nekoliko različitih verzija već izašlo u javnost. Prva je djelo Brenta Friedmana (Mortal Kombat: Annihilation), a objavljena je još 1998. Tom su verzijom svi bili nezadovoljni. Kao prvo, na samom početku filma, Larini roditelji umiru u onoj fatalnoj zrakoplovnoj nesreći iznad Himalaja (što je, s obzirom na originalni predožak iz igara, potpuno netočno). Nadalje, radnja, koja se temelji na potrazi za gradom El-Doradom, se svodi na vrlo loš oblik B-filma. Kako je jedan od fanova koji je pročitao taj scenarij ustvrdio, bit će to nešto između serije Kung-Fu i jeftine kopije Indiane Jonesa. Druga je verzija scenarija djelo sadašnjeg scenarista, De Souze. Premisa tog scenarija je pronalaženje drevne Aleksandrove knjižnice i borba protiv teksašanina Larsona koji je ukrao svojevrsni "ključ" te knjižnice. I ta je verzija u međuvremenu odbačena. Nakon toga, pojavila se glasina o postojanju scenarija sa sličnom radnjom (također u vezi Aleksandra Velikog), dvojice nikad prije spomenutih autora.

Iako je izlazak ovog filma najavljen prvo za 1999., a onda za ljeto 2000., čini se da od svega toga neće biti ništa. Snimanje će, ako bude sreće, započeti tek u ljeto ove godine, što znači da premijeru (svjetsku, dakako) nikako ne treba očekivati prije proljeća 2001. Dakle, u Hrvatskoj film očekujte negdje u ljeto 2001.

SLUŽBENE LARE

Lara Weller





Nell McAndrew

Rhona Mitra



A NOVA LARA JE...

Čini se da sve upućuje na to: ***Angelina Jolie*** je ***Lara Croft***. Mlada glumica koja je u prošloj godini stekla golem kredibilitet i počela se uspinjati putem slave. Inače kćer legendarnog holivudskog glumca Jona Voighta, Angelina je uspjela izdići se iz očeve sjene nekolicinom nastupa u (neobično, zar ne?) inteligentnim filmovima. To se prije svega odnosi na ulogu u *Girl, Interrupted*, nedavnom hitu američkih kina, za koju je dobila *Zlatni globus*. Njezini ostali filmovi su *Skupljač kostiju* (nedavno u našim kinima), *Hakeri* itd. Po našem mišljenju, riječ je (ako je to doista točno) o izvrsnom izboru za Laru. Što vi mislite? Javite svoje komentare...
















Svi putevi vode u... ČAKOVEC

S 8. na 9. dan ovog mjeseca u Čakovcu se održao LAN party na koji se odazvalo poprilično quakera. Igralo se cijelu noć, ljudi su odlazili doma krvavih očiju, a događaj su slikom i tekstom popratili novinari Hackera

Krenuli smo iz Zagreba vlakom u 2:20 i trebalo nam je dobrih dva sata da stignemo do Varaždina, gdje nas je dočekao Lorduke sa svojim društvom i pokazao nekoliko znamenitosti svoga grada, primjerice kafić u kojem je jeftino pivo i slične zgrade vrijedne spomena.

Potom nas je Lordova djevojka Željka strpala u svog *yugića* i odbacila do Čakovca - mogu vam reći da vozi čisto O.K. (zanemarimo li trenutke kad joj se ugasio auto i kad se ubacila 5-tonskom autobusu u traku, ali smo ostali živi). Inače, Željka je jako "spaljeno" stvorenje uvijek spremno za zezanciju, kao i Lord uostalom. I tako smo živi i zdravi došli oko 6 navečer u Čakovec, gdje su se već okupili svi *quakeri*. Oduševila me organizacija LAN partyja. LAN se odvijao u K.L.A.N.-u (igraonici u trgovačkom centru, ono K.L.A.N. znači Klub LAN) koji je dobio dosta pohvala za svoje prijašnje LAN-ove. Iznenadilo me i to što su im tri čakovečke informatičke tvrtke - Calius, Infoing i IBB - posudile opremu a da zauzvrat nisu tražile postavljanje svojih reklama ili bilo što slično, šteta što takvih primjera nema i u Zagrebu.

Kako je u to vrijeme trgovački centar bio zatvoren, 30-ak je računala našlo svoje mjesto ispred igraonice pa gužve nije bilo. A *quakera* je bilo različitih, od malih igrača pa do profesionalaca. Spomenimo samo dio ekipe iz Impulse9 klana (ako se ne varam, bili su











Emptyhead, BroTheR, Ikarus i Dx; ispričavam se ako sam nekoga zaboravio), a od poklonika Q3Arene Lorduka i Butcher. Kako baš ne igram Q2 previše, mnoga su mi imena bila nepoznata, a neka su me i prilično iznenadila; primjerice $cud, koji je odlično igrao veliku većinu noći.

Igrao se pretežno Quake 2, vidjelo se i Q3Arene ponešto, a samo je nekoliko ljudi hrabro zaigralo SoF. Te večeri sam uvidio jednu istinu: Q2 je tako ružna igra da čovjek jednostavno ne povjeruje, ali grafički doživljaj na LAN-u ionako nije važan. Kao nekoliko highlighta te večeri, vrijedno je izdvojiti

pobjedu Ikarusa nad Butcherom (pogledajte mali intervju) u Q3Areni (3:0 u partijama), što nije prošlo bez komentara. Inače, Ikarus je bio jedan od najstarijih ljudi ondje (uz našeg kolumnista Žmirića koji je došao zajedno s njim i Emptyheadom iz Rijeke; nećemo o godinama, ali recimo samo da je Ikarus sretno

INTERVJU: Bračni par "Quake"

Razgovor vodio: Zoran Žmirić

Nedavno je u Playboyu u tekstu o Iskonu rečeno kako je Ante Vrdelja aka Butcher (inače uposlenik Iskona) prvak Hrvatske u Quakeu 3. Očito precijenjen Q3 turnir na prošlogodišnjem Info sajmu neupućeni su novinari pompozno pretvorili u službeno prvenstvo države, čime je Butcher - kao pobjednik tog turnira - automatski prihvaćen i kao prvak Hrvatske.

Uz činjenicu da je Butcher neosporni pobjednik Q3 turnira s Infoa'99. i uz klasično novinarsko preuveličavanje stvari o kojima nemaju pojma (sjetimo se dalmatinskog 10-godišnjeg "hakera" otprije nekoliko mjeseci), Butcherov dolazak na LAN party u Čakovec među igračima nije ostao nezamjećen. Iako je LAN party osmišljen kao susret isključivo Q2 igrača s ponekom iznimkom, neoficijalno su se igrali Q3 i SoF, upravo je neočekivani susret između Butchera i Ikarusa (inače člana najboljeg HR Q2 klana "Impulse9") izazvao veliku pozornost nazočnih.

Igralo se na Butcerovom terenu (Q3), i to u tri partije, a konačni je rezultat bio 3:0 za Ikarusa.

Hacker: Ikaruse, ti si isključivo Q2 igrač i zapravo ne igraš Q3. Otkud ti uopće ideja da se ogledaš s igračem takovog profila kao što je Butcher, i to u njegovoj disciplini?

Ikarus: Ja jesam primarno Q2 igrač, ali Q3 ima nekih elemenata koji potječu iz Q2, tako da je za Q2 igrača vrijeme prilagođavanja na Q3 vrlo kratko. Što se ogleda s Butcerom tiče, jednostavno sam želio vidjeti kako ću se nositi s nekim tko važi za ponajboljeg igrača u Hrvatskoj.

Hacker: Tvoje viđenje meča s Butcherom?

Ikarus: Mislim da nisam odigrao baš najbolje jer sam tijekom borbe nekoliko puta zbog svoje trapavosti pao u rupu. To se događa kad prelaziš s igre na igru, jer je osjećaj kretanja malo drugačiji. Ne želim reći da je Butcher loš igrač, bilo je situacija kad me je ugrozio, dvaput sam se izvukao s malo heltha, ali što se tiče konačnog rezultata, mislim da je veliku ulogu odigrao rail gun, koji on i nije baš koristio.

Hacker: Neke su novine pisale o Butcheru kao prvaku Hrvatske u Quakeu 3. Smatraš li da si ovom pobjedom postao novi (ne)službeni prvak države?

Ikarus: Ne, jer službeno prvenstvo u Quakeu u našoj zemlji ne postoji. Nikad ne znaš u kom se krije prvak dok se na jednom mjestu ne ogledaju svi igrači. Osim toga, u Hrvatskoj postoji još igrača koji vrlo kvalitetno igraju. Pritom ponajprije mislim na Marwina, Pirga, Nixu i Kitiaru. Da bi se stekla bolja predodžba o ovome što govorim, najbolje bi bilo kad bi ljudi mogli pogledati demo iz moje borbe protiv Butchera. Ja na toj karti protiv Marwina uglavnom gubim s 5 razlike, a znalo se dogoditi da nisam uspio napraviti ni 5 fragova.

Hacker: Kad već spominješ Kitiaru, recimo čitateljima i to da ste vas dvoje supružnici i vjerojatno jedini bračni par koji igra Quake. Kakav je osjećaj igrati Quake protiv žene koju voliš? Ostaneš li ikad bez ručka zbog superiornog rezultata? :)

Ikarus: Kitiara je počela igrati još u vrijeme Q1, i moram priznati da je izrasla u dobrog igrača, a što se tiče igre protiv nje, pa i nije baš ugodno kad te žena pobjedi - muški ponos je osjetljiva stvar :) , jednako tako nije ugodno osjetiti njezin pogled kad izgubi meč. Na koncu, Quake je ipak samo igra.



oženjen), ali jedna od najfascinantnijih stvari te večeri bio je podatak da Ikarusova žena (Kitiara) također igra Quake, i to vrlo dobro. Dominirao je te večeri i Emptyhead, bez problema je drobio mlade *quakere* iz Zagreba. Gjuro i njegova ekipa moraju još mnogo žganaca pojesti da bi bili ravnopravni protivnici Emptyju. Kad smo kod Gjure, treba spomenuti njegovu sestru (Melinu) koja je mladež, tj. ubojice dječjeg lica (Gjuru, Boca i Vordatora) vozila iz Zagreba u Čakovec i cijelu noć ostala s njima šećući po trgovačkom centru do 5-6 ujutro, a onda otišla u auto odspavati. Iako je sirotica bila uistinu premorena, uspjela je Ripperu i meni izmamiti smješak kad smo odlazili u 9 ujutro. Nemojte misliti da joj je to prvi put, već ih je vozila na LAN party u Rijeku. Melina, svaka čast.

Makar se cijelu noć quakalo, tek se pred jutro počelo ozbiljno igrati - kad su odigrane prve partije turnira (čistačica je pomalo čudno gledala gomilu ljudi sa slušalicama na ušima koji su više- manje govorili u vrlo jednostavnim rečenicama, npr. "pomoć, dizalo"). Taman kad smo odlazili, igrale su se posljednje partije i, kako mi kažu, ovaj su put pobjedu odnijeli Nixa i Leeser. Zasad ne postoji hrvatska Quake liga pa su rezultati samo za šminku, ali bi se uskoro i to trebalo promijeniti.

Uglavnom, to bi bilo to. Opet nam je do Zagreba trebalo dva sata, ali ovaj put busom. Došli smo pospani, ali pod dojmovima. Gotovo zaboravih spomenuti treću djevojku koju smo upoznali na LAN-u. Negdje oko tri ujutro upoznao sam Marka (suvlasnika K.L.A.N.-a) i njegovu djevojku Jelenu. Da je uistinu neobična djevojka, potvrđuje i ovih nekoliko činjenica. Prva, slikala se za Playboy; druga, donedavno je igrala Quake na LAN-ovima u Čakovcu i pomalo se bavi web dizajnom; treća, cura je uistinu zabavna i pametna.

Ljudi, nemojte sad misliti da sam neki socijalni slučaj pa da druge ljude viđam samo na slikama, ovo je bio moj prvi LAN te je ostavio snažne dojmove na mene i otkrio mi da su *quakeri* uistinu odlična skupina ljudi koji se vole zabavljati. Što drugo reći, nego: pozdrav do sljedećeg LAN-a!

učlanite se!

HACKER CLUB



ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI



autronic
gruška 22
tel. 01/ 6153-500
popust 10%



U Autronicovoj trgovini u Gruškoj ulici moguće je naći velik broj računalnih komponenti od kojih je ovaj mjesec posebno istaknuta Diamond Viper II kartica. Uz nju dobivate DVD reprodukcijski softver i jednu igru. Ako su vam draže GeForce karice Autronic nudi i Elsa Erazor X karticu temeljenu na GeForce 256 čipu. Dođete li u Autronic s Hacker club iskaznicom, dobit ćete jedinstven popust - 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!

zola
nova cesta 115
tel. 01/ 3095-153
trg senjskih uskoka 8
tel. 01/6552-727
popust 10%

Zoline dvije maloprodajne trgovine sve se više specijaliziraju za igrače. Tu mogu pronaći mnogo toga što će im olakšati i uljepšati igranje. Ovaj mjesec izdvajamo za sve igrače Saitekov gamepad Cyborg 3D koji je i iznimno modernog dizajna i velike funkcionalnosti. U Zoli članovi Hacker kluba imaju popust od 10% na gotovinsko plaćanje.

info gama
počiteljska 18
tel. 01/3098-302
dubrovnik
gabra rajčevića 4
tel. 020/420-310
popust 13%



Info Gama Web Shop i ovaj mjesec odobrava 3% dodatnog popusta. Na adresi www.info-gama.hr potražite hardver koji je 3% jeftiniji od standardnog popusta od 10 % koliko Info Gama inače daje. U Gami ističu bitno niže cijene 3D Blaster Annihilator SDR i DDR kartica i nove modele TV tuner Hauppauge kartica.

Imate li PC ili PlayStation, gotovo uvijek zatrebate neku sitnicu za nj. A takve se stvari uvijek mogu pronaći u Macro Micru. Ondje ćete naći pravo obilje tonera, CD medija, uredskog pribora, memorijskih kartica, igraćih palica te napuniti catrige za svoj printer. Tamo možete naći i Xerox crno bijele printere i one u boji, a specijalna ponuda ovog mjeseca je Canonov pisač LBP-800 za 3077 kn. Članovi Hacker kluba dobivaju još i 5% popusta.

macro-micro
drenovačka 7
tel. 01/ 3095-033
popust 5%





U Pentagramu ovaj mjesec potražite novu kolekciju ploča. Ne, Pentagram nije postao podružnica Croatie Recordsa, nego je počeo s prodajom novih matičnih ploča Tyan koje spadaju u viši rang kvalitete, stoga im valja posvetiti pozornost. Ukoliko trebate Philips monitor tu je opet - Pentagram. Za sve je kupljene komponente besplatna ugradnja, a za konfiguracije dobivate 4% popusta.

pentagram
savska 120
tel. 01/6191-694
6191-698
popust 4%

Lov na pirate

PIŠE I CRTA GORAN STANČIĆ





















goran@agram.com



Haker

Kupio sam PC. Lijep je. Izgleda baš onako *cool*. Ima i CD. Može se navodno i *mjuza* slušati preko tog istog CD-a, a može se i snimati nešto, samo to još ne kužim. No, nema veze. Fritz kuži pa će mi vremenom sve objasniti, zasad je najbitnije da je na radnom stolu. Uglavnom, u kutiji PC-a krije se svašta i nisam siguran koliko će mi trebati da popamtim sve te detalje, ali nema veze. To mi zapravo i nije toliko važno. Kupio sam i onaj sustav za operaciju, tako nekako, zaboravio sam kako se točno kaže, ma ono mislim, onaj Windows 95. Wow! Kako je to *cool*. Ima unutra i neka slikarska paleta pa kad klikaš na nju, možeš crtati po monitoru, a možeš se i kartati. Ona dosadna igra koju baka svaku večer slaže do 2 ujutro izgleda mi mnogo zanimljivije dok je gledam na PC-u. Mom PC-u. ;-). A ima u PC-u i grafika. To je nešto fenomenalno. Ima i treća dimenzija u toj grafici, ali ni to još nisam skužio jer ima neke veze i sa zvukom, no prvo moram skužiti ovo sa slikom, pa tek onda idemo dalje. Hehe. Samo polako, sve ću ja to.



Nisam siguran što u PC-u znače ona slova i brojke, no o tome mi je Fritz već nešto *spikao* tako da već polako hvatam konce. 64 RAM-a. Tih RAM-ova ima 64, pa samo mu ime kaže, i oni tjeraju Windowse da rade, tako nekako. Fritz ima Win2000 i kaže da su mnogo bolji od mojih Win95 pa mislim da ću ga zvati da mi ovih dana stavi taj 2000. Jedino je *bed* što Fritz vrti glavom i kaže da će biti malo moja 64 RAM-a za rad pa ću morati kupiti još tih... RAM-a. E tako je. Kaže se rama. Samo malo vremena i sve će to meni sjesti. Koliko ja *kontam* stvari, razlika između njegovih 2000 i mojih 95 je okruglo 1905, pa onda i nije čudo što trebam više. Čooovječeee, znaš koliko je 1905? Strava jedna. Fritz kaže da je upravo izašao neki procesor koji ima 1 gigaherc. Moj ima 400 i skupo sam ga platio, ali taj što ima samo 1 kažu da je skup k'o Božje slovo. A tu su negdje po veličini, vidio sam kod njega na Internetu. Ne kužim čemu tolika razlika u cijeni s obzirom da su jednako veliki, a osim toga, ovaj ipak ima samo 1 taj.... herc. Sad sam prilično bez love, no mislim da ću već idući mjesec sve to kupiti pa će PC biti još bolji i ljepši.



E kupio sam i *Word*. To na engleskom znači 'riječ'. U *Wordu* se mogu pisati riječi, hehe, kako je to zgodno. Stisneš tipku, a ono ti se napiše slovo, stisneš tipku i držiš je malo duže, a ono ti se napiše cijeli red tog slovaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa.



Korisno je znati. Fritz ima *Word 2000* i kaže da je bolji pa ću kad već budem kupovao nove RAM-ove, procesor i Windowse, uzeti i novi *Word*. Znam da je skupo, ali što da se radi. Znanje se plaća.

Malo mi je gužva na stolu jer nemam gdje staviti skener i pisač, ali strpit ću se dok ne kupim malo veći radni stol. Kad smo kod skenera, to je *fakat* korisna stvar. Ubaciš svoju *fotku*, a ona izađe na monitoru. Od čuda nisam sebi mogao doći. I onda možeš preko PC-a *isprintati* sliku i imaš svoju *fotku*. Strava! Dobro, nije baš kao ona slika koju sam stavio u skener, ali nema veze. Ipak je *fora*. Mislim da ta tehnika vrijedi svake uložene kune. Jedino mi nije jasno zašto mi starcima u trgovini nisu dali da plate u više rata. Kao, tako oni posluju. Stari je poludio jer je prošli mjesec obične cipele kupio na dva čeka, a sad nešto što stoji 3000 DM mora platiti u *kešu*. Mislim da stari lupeta bez veze, jer ne možeš uspoređivati obične *šlape* s jednim izvorom znanja kao što je PC.

Sutra će mi Fritz za pokus staviti Internet. Kako to RULA! Nešto tako korisno i zanimljivo nisam vidio u životu. Toliko informacija na jednom mjestu da to nije normalno, i sve su ti dostupne. Napišeš neku riječ i nakon samo nekoliko sekunda imaš sve 'kao na tanjuru'. Kad sam napisao Pamela Lee, izbacio mi je sve o njoj, i slike u kupaćem kostimu, i slike bez kupaćeg kostima, slike u trodjelnom kupaćem kostimu (šešir, naočale, sandale), priče o njoj, čak i neke filmiće. Hehe. Nešto korisnije u današnje vrijeme ne mogu zamisliti.



Zoran Žmirić
gandalf@avalon.hr

Fritz kaže da meni zapravo i ne treba sad, što ja znam, PC kakav on ima i svi ti programi jer ipak sam ja početnik. Kaže da u Americi više od 50 % ljudi još uvijek radi na nekim starim Windowsima 3.1 jer da im je to dovoljno za *šljaku*. Ma, čovječe, zar da se ja mjerim s dokazano najvećim glupanima, Amerima? Neka oni rade na tome što god hoće, ali ja neću. Ja sam svoje rekao. Sad kad se uhvatim PC-a, prvo ću ispraviti jedinice iz kemije, *šizike*, hrvatskog i *matiša*, jer s PC-em se mnogo lakše uči. Neću ja k'o oni pavijani iz naselja gubiti vrijeme na igre. Možda samo malo na Fifu jer *fakat* izgleda *cool*, ili na NBA, ili neku jurnjavu s autima ili motorima, ili nešto malo gdje se puca u one rogate likove. Ali samo malo. Želim kao Fritz biti haker, a zasad je bitno da imam volje i, dakako, PC.

MALI OGLAS

P2 400 MHz 64 RAM 6,4 HD I740i mijenjam za priručnike iz matematike, fizike i kemije uz zbirke zadataka s rješenjima + PSX

PC komponente!

www.analogbit.hr

Cijene su za gotovinu, uključen PDV , kreditiranje ; malo i veleprodaja , konfiguracije , servis , pregradnja računala

Plaćanje gotovinom , karticama , čekovima , virmanom , pouzećem .

Krediti do 24 rate !!

KUĆIŠTA

Mini tower AT	176
Mini tower ATX	233
Midi tower ATX	250
Big tower ATX	427

MATIČNE PLOČE

ManLi Via Apollo s.370 BAT 100 MHz	641
Manli Via Apollo slot 1 BAT 100 MHz	644
Manli Via Apollo Pro s.370 ATX +VGA+SB	814
XCell PII BAT 100MHz all in one	802
XCell PII ATX 100MHz all in one	864
i810 UDMA66 AT s.370	777
i810 UDMA66 AT s.370,LAN,modem	1038
MSI 5169 s.7 ALI Aladdin ATX 100MHz	746
MSI 6163 PII/PIII i440BX ATX	1013
MSI 6195 K7 slot A Irongate ATX	1372
MSI 6199 VIA 155MHz slot 1 ATX	867
MSI 6301 i820 133MHz ATX	1499
SOYO 5EHM s.7 100MHz BAT	900
SOYO 5EMA+ s.7 124MHz ATX	886
SOYO V6BA133 PII/PIII s.1 133MHz ATX	875
SOYO 6BA+ PII I440BX 100MHz ATX	967
SOYO 6BA+IV PII/PIII s.1 133MHz ATX	1309

PROCESORI

Intel Celeron 300(A) slot 1	586
Intel Celeron 400(A) slot 1	977
Intel Celeron 433(A) slot 1	1039
Intel Celeron 366MHz s.370 (PGA)	894
Intel Celeron 400MHz s.370 (PGA)	924
Intel Celeron 433MHz s.370 (PGA)	955
Intel Celeron 466MHz s.370 (PGA)	1013
Intel Celeron 500MHz s.370 (PGA)	1135
Intel Celeron 533MHz s.370 (PGA)	1470
Intel PII Deshutes 450MHz	2043
Intel PIII 450 MHz (100MHz)	2437
Intel PIII 500 MHz (100MHz)	2427
Intel PIII 533B MHz (133MHz)	2548
Intel PIII 550 MHz (100MHz)	2799
Intel PIII 600 MHz (100MHz)	3341
Intel PIII 600 MHz (133MHz)	3167
Intel PIII 667 MHz (133MHz)	4646
AMD K7-500 (Athlon)	2070
AMD K7-550 (Athlon)	2225
AMD K7-600 (Athlon)	2321
AMD K7-700 (Athlon)	3307
AMD K7-800 (Athlon)	6443
Intel Pentium P54C 166MHz	503
Intel Pentium P55C 233MMX	474
Ventilator za Pentium	37
Ventilator za celeron slot 1	35
Ventilator za celeron socket 370	42
Ventilator za PII/PIII SECC2	67
Ventilator za K7 Athlon	97
Adapter slot 1/socket 370	70

HARD DISKOVI , FLOPPY

Seagate 4,3GB UDMA 66 5400rpm	1006
Seagate 6,4GB UDMA 66 5400rpm	1101
Seagate 8,4GB UDMA 66 5400rpm	1157
Maxtor 8,7 GB UDMA 66 5400rpm	1154
Maxtor 10 GB UDMA 66 5400rpm	1272
Maxtor 15,3 GB UDMA 66 5400rpm	1446
Maxtor 20,4 GB UDMA 66 5400rpm	1634
Fujitsu 6,4 GB UDMA 66 5400rpm	1099
Fujitsu 8,4 GB UDMA 66 5400rpm	1158
Fujitsu 10,8 GB UDMA 66 5400rpm	1300
Fujitsu 13,6 GB UDMA 66 5400rpm	1409
Fujitsu 17,3 GB UDMA 66 5400rpm	1585
Toshiba 4,3 GB 2,5" za notebook	1884
Toshiba 6,4 GB 2,5" za notebook	2180
FDD Samsung/NEC 1,44 MB	134
kabel UDMA 66	63

RAM MEMORIJE

SIMM 8MB FPM 72pin	191
SIMM 16MB FPM 72pin	379
SIMM 8MB EDO 72pin	141
SIMM 16MB EDO 72pin	362
SIMM 32MB EDO 72pin	617
DIMM 16MB SDRAM PC100	250
DIMM 32MB SDRAM PC100	369
DIMM 64MB SDRAM PC100	644
DIMM 128MB SDRAM PC100	1315
DIMM 256MB SDRAM PC100	2688
DIMM 512MB SDRAM PC100	7305
DIMM 64MB SDRAM PC133	663
DIMM 128MB SDRAM PC133	1378
DIMM 256MB SDRAM PC133	2946

GRAFIČKE KARTICE

Alliance Promotion AT25 1MB PCI	130
S3 Trio 3D / 2X 4MB AGP	242
Banshee 3Dfx 2D/3D 16MB AGP VooDoo II	697
S3 Savage 4 4MB AGP	342
S3 Savage 8 4MB AGP	424
S3 Savage 16 4MB AGP	498
S3 Savage 32 4MB AGP	699
nVIDIA RIVA TNT2 16MB AGP M64	696
nVIDIA RIVA TNT2 32MB AGP M64	762
nVIDIA RIVA TNT2 32MB AGP Ultra	1490
nVIDIA Vanta 8MB AGP	469
nVIDIA Vanta 16MB AGP	584
nVIDIA Vanta 32MB AGP	801
VooDoo 3 3000 16AGP TVOut	1528
MSI 8801 - nVIDIA TNT2 M64 32MB AGP	810

MONITORI

NEC MultiSync V521 15" 1024x768/80Hz	2001
NEC MultiSync FE700 17" 1024x768/85Hz	3132
NEC MultiSync P1250+ 21" 1600x1280/85Hz	8841
NEC MultiSync LCD 15"	15692
NEC MultiSync LCD 15"	12994
NEC MultiSync LCD 18"	37516
NEC MultiSync LCD 20"	71897
ViewSonic E40 14" 50kHz	1467
ViewSonic M50 15" multimedija	2295
ViewSonic E651 15" 1280x1024/60Hz	1700
ViewSonic E70 17"	2547
ViewSonic E771 17" 70kHz OnView	3063
ViewSonic E790 19" 70kHz OnView	4996
ViewSonic P815 21" 1800x1440/76Hz	10953
SONY CPD-E100E 15" 1280x1024/65Hz	2331
SONY CPD-E200E 15" 1280x1024/65Hz	4176
SONY CPD-E400 19" 1280x1024/85Hz	7067
SONY CPD-G200 17" 1280x1024/75Hz	4404
SONY CPD-420GS 19" 1280x1024/85Hz	6843
SONY GDM-400PST 19" 1280x1024/85Hz	7634
SONY CPD-G400 19" 1280x1024/85Hz	7877
SONY CPD-520GS 21" 1280x1024/80Hz	10332
SONY GDM-500PS 21" 1280x1024/80Hz	12486
SONY CPD-G500 21" 1280x1024/85Hz	12886
SONY F-400 ravan 19"	10411
SONY F-500 ravan	19432
SONY L150 15" LCD TCO95 83Hz	14783
TVM AS5Sv 15" MPRII 54kHz	1433
TVM AS6S 17" MPRII 70kHz	2134

TIPKOVNICE

Cherry G83-6105 102 tipke , WIN95 HR	196
Cherry G81-3000 102 tipke , WIN95 HR	336
Cherry G80-3000 102 tipke , WIN95 HR	573
Chicony KB-2936 CRO LATIN2 PS/2	65
Chicony KB-2966 CRO LATIN2 AT	67
Chicony KB-7906 CRO LATIN2 ergon.PS/2	178
Chicony KB-8933 WIN98 USB	136

MIŠEVI

GENIUS NewEasy Mouse serial	31
GENIUS NewEasy Mouse PS/2	34
GENIUS EasyMouse+ serial	34
GENIUS EasyMouse+ PS/2	34
GENIUS EasyMouse+ USB	62
GENIUS NetMouse PRO serial	50
GENIUS NetMouse PRO PS/2	50
GENIUS NetMouse PRO USB	64
GENIUS NetScroll serial	56
GENIUS NetScroll PS/2	73
GENIUS NetScroll USB	70
GENIUS NetScroll+ serial	50
GENIUS NetScroll+ PS/2	50
GENIUS NetScroll+ USB	72
GENIUS NewScroll PS/2+serial	79
LOGITECH Cordless Mouse Special edition	451
LOGITECH Cordless Mouse Wheel R2	461
LOGITECH Roller Wheel Mouse OEM PS/2	119
LOGITECH MM34 2button OEM serial	68
LOGITECH First Mouse	131
LOGITECH Pilot Wheel Mouse	230
LOGITECH Pilot Mouse Combo	180

MULTIMEDIJA

SB Crystal CX4235 ISA	93
SB ESS Solo-1 PCI	129
Avance Logic ALS4000 PCI	104
GENIUS SoundMaker 32 PCI	131
GENIUS SoundMaker 128XG PCI Yamaha	185
GENIUS SoundMaker Live PCI	202
Genius zvučnici SP-G06	98
SAMSUNG SMS-5100 SubWoofer	461
GENIUS HeadSet 01 slušalice+mikrofon	56
GENIUS HeadSet 02 slušalice+mikrofon	67
GENIUS microphone 01	24
GENIUS USB CCD kamera	822
LOGITECH Quickcam Home	957
LOGITECH Quickcam Express	467
LOGITACH Quickcam Pro	1280
GENIUS TV Wonder PROII - TV tuner	723
GENIUS TV Wonder PROII - TV+FM tuner	808
OEM FM radio card ISA	182
OEM PCI Video capture	339
OEM PCI TV i Video capture	596
OEM PCI TV,FM i Video capture	668

JOYSTICK,GAMEPAD

GENIUS Joystick F-12	62
GENIUS Joystick F-16	75
GENIUS Joystick F-22	76
GENIUS Joystick F-22x	74
GENIUS Joystick F-23	164
GENIUS Joystick F-31D	280
GENIUS Power Station	257
GENIUS Speed Wheel	275
GENIUS Speed Whell + paddle	369
LOGITECH Dexxa Gamepad 99	76
LOGITECH Dexxa Wheel 98	465
LOGITECH Wingman Formula	764
LOGITECH Wingman Force	1252
LOGITECH Gamepad	264

MODEMI

ROCKWELL 56k V.90 external	596
ROCKWELL 56k V.90 internal PCI soft	251
ROCKWELL 56k V.90 internal ISA	520
ROCKWELL 56k V.90 USB external	544
TI+USR 56k V.90 internal ISA	520
MOTOROLA 56k V.90 internal PCI soft	236

POS ŠTAMPAČI

CITIZEN 3545 paralelni	1727
CITIZEN 3546 paralelni rezač	2225
CITIZEN 3546 serijski rezač	2279
CITIZEN 750 serijski	2789
CITIZEN 810 serijski	3054
CITIZEN 820 serijski	3,054
CITIZEN MD910SS printer mehanizam	452
CITIZEN rewinder za 35xx SERIJU	335
EPSON TM-L60II bez ispravljača	4,159
EPSON TM-295 bez ispravljača	3,132
EPSON TM-U210A	3,322
EPSON TM-U210D	2,245
EPSON TM-U950	6,293
EPSON PS710 ispravljač	678

IOMEGA

ZIP 100MB atapi	823
ZIP 100MB Paralel port	1199
ZIP 100MB SCSI external	1162
ZIP 100MB USB	1483
ZIP 250MB atapi	1300
ZIP 250MB Paralel port	1811
ZIP 250MB SCSI external	1879
ZIP 250MB USB	2027
ZIP disk 100MB	114
ZIP disk 250MB	195
Torbica za ZIP velika	401
JAZ 2GB SCSI internal	3,926
JAZ 2GB SCSI external	3,926
JAZ disk 1GB	946
JAZ disk 2GB	1,016

UPS - besprekidno napajanje

TRIPPLITE InterNet 300VA	1,053
TRIPPLITE InterNet 500VA	1,312
TRIPPLITE InterNet 700VA	2,056
TRIPPLITE OmniSmart 450VA	1,494
TRIPPLITE OmniSmart 675VA	2,664
TRIPPLITE OmniSmart 1400VA	4,822

MREŽNE KOMPONENTE

GENIUS GE2500III PCI UTP 10Mbit/s	85
GENIUS GE2500III PCI UTP/BNC 10Mbit/s	114
GENIUS GH4050 PCI + 5-port HUB 10Mbit/s	267
GENIUS GH 4080 8-port HUB 10Mbit/s	339
Manli Realtek 8019 ISA UTP+BNC 10Mbit	96
Manli Realtek 8029 PCI UTP+BNC 10Mbit	101
GENIUS GF 100TXRII PCI UTP 100Mbit/s	131
GENIUS GF 4080 mini 8-port HUB 100Mbit	1,232
GENIUS GS 4080N N-Way 8-port HUB 100	1519

ŠTAMPAČI

EPSON LX-300 A4 9 iglica 280cps	1717
EPSON FX-880 A4 9 iglica 380 cps	4686
EPSON FX-1170 13 9 iglica 380cps	3762
EPSON FX-1180 A3 9 iglica 400cps	5,505
EPSON FX-2180 A3 9 iglica 440cps	6492
EPSON LQ-300 A4 24 iglice 280cps	2,067
EPSON LQ-570+ A4 24 iglice 240cps	3975
EPSON LQ-670 A4 24 iglice 300cps	3975
EPSON LQ-870 A4 24 iglice 330cps	5602
EPSON LQ-2080 A3 24 iglice 300CPS	5529
EPSON LQ-2180 A3 24 iglice 440cps 5kopija	7549
EPSON DFX-500+ 13 9 iglica 533cps	18528
EPSON DFX-8500 A3 18 iglica 1066cps	29,961
OKI 280 A4 9 iglica 300cps	2,320
OKI 380 A4 24 iglice 240cps	2920
OKI 3320 14 9 iglica 387cps	3,596
OKI 3321 A3 9 iglica 387cps	3,870
OKI 3391 A3 24 iglice 390cps	5,072
OKI 3410 A3 9 iglica 550cps	10,839
OKI 521 A3 9 iglica 360cps	4535
OKI 591 A3 24 iglice 360cps	5,600
EPSON Stylus Color 460	1,056
EPSON Stylus Color 660	1,629
EPSON Stylus Color 740	2,136
EPSON Stylus Color 850	3,419
EPSON Stylus Color 900	3,906
EPSON Stylus Color 1160	4,828
EPSON Stylus Color 1520	6,179
EPSON Stylus Color 3000	19,791
EPSON Stylus PHOTO 750	2,592
EPSON Stylus PHOTO 1200	5,249
HP DeskJet 340C	2,887
HP DeskJet 610C	944
HP DeskJet 710C	1,241
HP DeskJet 880C	2449
HP DeskJet 895C	2998
HP DeskJet 970Cxi	3,714
HP DeskJet 1120C	3,849
CANON BJC 50 prijenosni	3,285
CANON BJC 80 prijenosni	2,192
CANON BJC 1000 A4	611
CANON BJC 2000 A4	810
CANON BJC 4400 A4	1182
CANON BJC 4650 A4	3,058
CANON BJC 5100 A3	1,844
CANON BJC 5500 A2	6,024
CANON BJC 6100 A4	2172
CANON BJC 7100 A4+	2871
CANON BJC 8200 A4 photo	4,267
CANON LBP 800 600dpi	2,927
HP LaserJet 1100	4,019
HP LaserJet 1100A (uklj scanner)	6,117
HP LaserJet 2100	7,465
HP LaserJet 2100M	9,528
HP LaserJet 2100TN	11,749
HP LaserJet 4050	15,400
HP LaserJet 4050N	19,681
HP LaserJet 4500	32,235
HP LaserJet 4500N	37727
OKI 6w	2,083
OKI 8P	2,900
OKI 8w	2,576
OKI 10ex	3,525
OKI 12i	5,223
OKI 20n	10412
QMS MagiColor 24MB color laser	18182

ŠTAMPAČI-potrošni materijal

EPSON traka LX/FX A4	47
EPSON traka LX/FX A3	57
EPSON traka LQ A4	57
EPSON traka LQ A3	63
EPSON traka FX2170/LQ2070-2170	239
EPSON traka LQ-670/LQ2500	98
EPSON traka DLQ3000	275
EPSON traka DFX 5000,8000	261
EPSON traka LQ100	86
EPSON traka LX100	69
EPSON traka TM 300/375	87
EPSON traka TM 290/295	59
EPSON traka TM930/950	89
OKI traka380/385/390/391	106
OKI traka 393/395	368
OKI traka 590/591	167
OKI traka ML100/280/320/3320	82
EPSON tinta 800/1000 1xcrna S020039	102
EPSON tinta 800/1000 2xcrnaS020025	176
EPSON tinta Stylus 1500 crna S020062	439
EPSON tinta 400/500/600 crna S020034	179
EPSON tinta 400/600/800 boja S020089	202
EPSON tinta 800/1520 crna S020108	218
EPSON tinta 200/500 boja S020097	230
	174
EPSON tinta 820/II/IIS boja S020049	241
EPSON tinta PRO/XL crna S020034	130
EPSON tinta PRO/XL boja S020036	259
EPSON tinta 440/640 crna S020187	179
EPSON tinta 440/640 boja S020191	202
EPSON tinta 740/760 crna S020189	202
EPSON tinta 1200 boja T001011	213
HP tinta 4xx,5xx crna 51626a	362
HP tinta 3xx,4xx,5xx boja 51625a	372
HP tinta 1200C crna 51640a	362
HP tinta 310/320/340 crna 51633m	313
HP tinta 610C crna c6614a	323
HP tinta 6xx crna 51629a	342
HP tinta 6xx boja 51649a	372
HP tinta 890C boja c1823ae	339
HP tinta 7xx,8xx crna 51645a	342
HP tinta 1150,850,820 boja c1823ae	372
HP tinta 690 foto c1816ae	362
CANON BC-02	204
CANON BC-05	246
CANON BC-20	281
CANON BC-21e	431
CANON BCI-10 crna	140
CANON BCI-11 crna	104
CANON BCI-11 boja	174
CANON BCI-21 crna	68
CANON BCI-21 boja	159
CANON BCI-30 foto	82
CANON BCI-30 crna	103
HP toner 1100/1100A C4092A	606
HP toner 5L/6L C3906A	635
HP toner 4L/4ML,4P/4MP 92274A	786
HP toner 2100/M/TN C4096A	1021
HP toner 4000 T/N C4127A	1016
HP toner 5Si(M)X	1860
HP toner 5000	1665
HP toner 8100	2109
OKI toner 4W	257
OKI toner 400W	276
OKI toner 8W/8P/6W	224
OKI toner 10ex	303
OKI toner OL16n/1200ex	705
OKI toner 20n	705

SCANNER-i

GENIUS Vivid PRO III PP	789
GENIUS ColorPage HR6 PP	1133
GENIUS Vivid PRO III USB	939
CANON FB-630U	1261

DIGITALIZATORI

GENIUS NewSketch 1812 HR II	1582

CD-R medij

TraxData 650MB 74min silver	

Junior
CARD

Dobrodošli
u svijet odraslih!



Ako ste član DINERS CLUBA, dodatnu karticu odsad može imati i vaš četrnaestogodišnji junior. Bez upisnine, plaća se samo dio godišnje članarine. Uz kontrolu troškova, pružite sigurnost svojoj djeci u zemlji i inozemstvu. Samo za juniore, nagradni bodovi obračunavaju se dvostruko.

Zatražite pristupnicu!

Diners Club Adriatic d.d. Zagreb, Praška 5;
tel.: (01) 48 02 333 fax: (01) 4802 257



Diners Club
International